MAGIA i MIECZ

cena 3,90 ZŁ (39000 zł)

nr 9(21)95

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109









GENCON 1995





Relacja naszych wysłanników na str. 30–31







MIECZEM I MAGIĄ

Cześć!

Jak tam w szkole?

W nowym roku nowe działy. Rusza wreszcie, planowana od dość dawna, rubryka poświęcona fantastycznym grom bitewnym i modelarstwu. Tytuł roboczy: „Ołowianym mieczem". Oprócz prezentacji systemów bitewnych, będziemy publikować scenariusze, rozszerzenia reguł oraz omawiać najważniejsze zagadnienia związane z obróbką i malowaniem modeli. Nad całością sprawuje opiekę magiczne oko Artura Marciniaka.

Na polskim rynku gier pojawia się coraz więcej produktów – uruchamiamy więc dział recenzji. Na życzenie wielu czytelników, będziemy także w skrócie omawiać inne niż gry nowości fantastyczne – książki, filmy, komiksy.

Trzeci nowy dział wypączkował z rubryki **Listy**. Dyskusja o wyższości WH nad KC (czy też odwrotnie – niższości KC wobec WH) wzbudziła wiele emocji, a redakcję zasypała lawina listów. W tym numerze zapraszamy do lektury pierwszych ciosów w nowym pojedynku: starcia na osi gry – literatura. **O!HYDE PARK** jest dla Ciebie.

No i najważniejsza wiadomość numeru: możesz dostać na gwiazdkę stos gier i książek! Za darmo (odliczywszy koszt koperty i znaczka)! Nie wierzysz? Zajrzyj na strony 72-73.

W Almanachu większa pigułka dla mieszczuchów. Początkujący MG mogą przeczytać, jak prowadzić bohaterów po metropoliach, a doświadczeni gracze, jak poprawnie kreować postacie miejskich rzezimieszków.

Nasza Wielce Szanowna Dyrekcja bawiła dwa tygodnie za Wielką Wodą, gdzie odbywał się największy konwent RPG na świecie – **GENCON**. Polecam relację i fotoreportaż z tej imprezy. A wkrótce wiele innych, przywiezionych wprost z ojczyzny indyków, materiałów.

Zwróć uwagę na scenariusze do WH i KC. To plon naszego konkursu. Sądzę, że Marcin Perkowski, autor „Brudnych, brzydkich i zielonych", może stać się wkrótce ulubionym przygodopisaczem naszych czytelników.

Dla nas wrzesień to miesiąc **DoomTroopera**. Gry karciane zdobywają sobie w Polsce coraz większą popularność, słyszeliśmy już o transakcjach rzędu miliona starych złotych za kartę. Być może już niedługo człowiek bez własnej talii nie będzie miał na konwentach zbyt wiele do roboty. Opowiadanie „Mortyfikator" wprowadzi Was w uniwersum „Żołnierza Zagłady" i gry fabularnej „Kroniki mutantów".

A teraz – do robo... chciałem powiedzieć: do czytania! Przed Tobą 88 stron „Magii i Miecza".

Tomasz Kołodziejczak

P.S. Czy nie widzieliście w okolicy jakiejś samiczki Kurzymisia? Dajcie znać.

MAGIĄ I MIECZEM

MAG

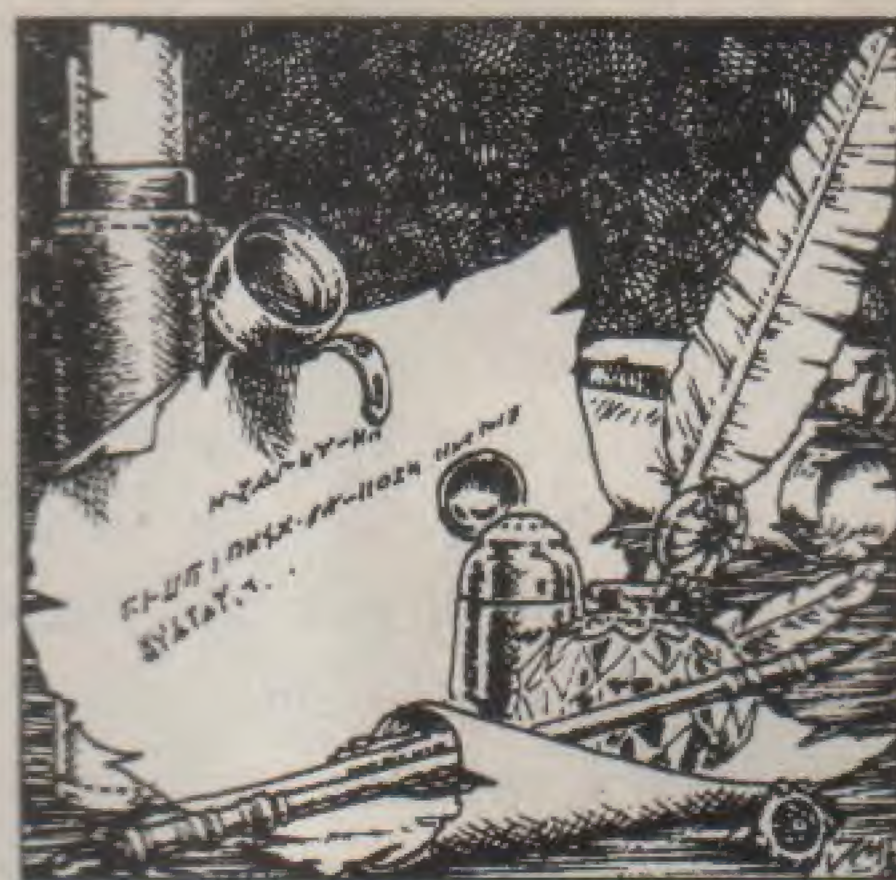
PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

SPIS TREŚCI:

LISTY	2
INFORMACJE	4
RECENZJE	6
RELACJA Z GENCONU	8
CYBERPUNK: ERRATA	45
STAR WARS: OPIS SYSTEMU	46
THE MASQUERADE: OPIS SYSTEMU	49
WIELKI KONKURS	72
KRAINA GOBLINÓW	75
THRUD BARBARZYŃCA	78
WARHAMMER	
ZMAGANIA Z CHAOSEM	11
BRUDNI, BRZYDCY I ZIELONI...	12
ZEW CTHULHU	
PAMIĄTKA Z PODRÓŻY	22
ALMANACH MISTRZA GRY	
KSIĘGA RODZAJU ŁOTROWSKIEGO	32
UROKI MIEJSKIEGO ŻYCIA	35
DRUŻYNA NA ODTRUCIU	38
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	42
KRYSZTAŁY CZASU	
WAMPIR	50
ŁOWCY KONI	52
STREFA ŚMIERCI	
NOCNI ŻEŃCY	60
OŁOWIANYM MIECZEM	
WARHAMMER: OPIS SYSTEMU	66
BÓJ SPOTKANIOWY	68
FIGURKI	70

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Red. nacz. wydawnictwa: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Tomasz Kołodziejczak (redaktor naczelny),
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar,
Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka,
Jarosław Musiał (dział graficzny)
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują:
Maciej Kocuj, Rafał Gałecki,
Jarosław Grzędowicz, Dariusz Paszkowski,
Wojciech Zalewski (strategia)
Korekta: Elżbieta Szelest
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94
Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl
Ilustracja na okładce: Target Games AB
Skład i łamanie własne.
Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Przypuszczam, że w chwili, gdy czytacie te słowa siedzicie już sobie wygodnie rozparci w szkolnych bądź uczelnianych ławach. Nie macie więc wiele do roboty. To dobrze, gdyż ja z kolei nie otrzymuję ostatnio zbyt wielu listów. Mam nadzieję, że pojęliście tę drobną aluzję.



Ostatnio otrzymaliśmy dość dużo listów dotyczących sieci komputerowej i związanych z nią możliwości gry, ściągania dodatkowych reguł itd. Osobiście nie mam zielonego pojęcia z czym się to wszystko je, ale na pewno znajdą się tacy, którym poniższy list się do czegoś przyda.

– Jestem miłośnikiem RPG, a także zabawy w sieci (Internet). „Magię i Miecz" kupuję rzadko, częściej czytam u znajomych. Dopiero niedawno wpadł mi w ręce numer 16. W Informacjach „W sieci" podajecie kilka możliwości gry za pośrednictwem Internetu. Uważam, że temat ten powinien być potraktowany szerzej. Ci, którzy mieli styczność z IRC'em (Internet Relay Chat), wiedzą o co chodzi. Przy użyciu tego prostego programu można porozmawiać z ludźmi z całego świata, ale nie tylko... Najpierw może kilka słów o IRC'u. Po pierwsze, korzystający z niego są identyfikowani na podstawie obranych przezwisk (nicków), jeżeli więc ktoś używa nicka bardzo popularnego, powinien go zmienić. Po drugie, wszystkie rozmowy są toczone na kanałach. Po wejściu na IRC dołączamy się do jakiegoś kanału albo tworzymy własny... Od tej chwili wszystko co napiszemy, a nie poprzedzimy znakiem „ /", pojawi się u innych korzystających z danego kanału. Można przesłać informacje tylko dla konkretnych osób. Istnieją kanały, na których porusza się różne tematy, najczęściej w języku angielskim, ale... Do rozmów z Polakami polecam #POLSKA, #POLONIA, #POLAND, #PL, ale miłośników RPG zapraszam na #RPG-PL. Kanał ten został stworzony po to, aby grać. Rozgrywka nie jest prosta, zwłaszcza dla MG, ale początki zawsze bywają trudne. Wszystko trzeba stukać na klawiaturze, trzeba szybko pisać, ale jeżeli ktoś to polubi, to wpadł w nałóg.(...)

Łukasz Jaworski – Ender

Na ewentualne pytania mogę odpowiedzieć za pośrednictwem poczty elektronicznej.

Mój adres: jaworski @pozn4l.pot.poznan.pl lub LUKASZJ@ruby.poz.edu.pl

A teraz z innej beczki:

– Piszę ten list, gdyż jestem trochę zawiedziony waszym pismem. Kupiłem najnowszy numer MiM, zobaczyłem okładkę i pomyślałem, że nareszcie coś do Cyberpunka. A w środku straszny kicz. Pan Sapkowski zachęca do czytania Szekspira, a Lovecraft do zainteresowania się malarstwem (swoją drogą ten ostatni jest bardzo dobry). W tym numerze THRUD FARMER, EX-BARBARZYŃCA się sfrajerzył. Gdyby ktoś podeptał mój kwiatek, to najpierw bym zastrzelił, potem dobił, a na koniec wysadził w powietrze.

PS. Co do listu Phillipe'a, to stwierdzam, że łyżka posiada wskazówki, gdyż jest to urządzenie do pomiaru czasu, przez ignorantów błędnie nazywane zegarkiem (zegarek służy do spożywania zupy).

PS2. Marciniak jest Arturiusem, gdyż prawdziwy Arturius jest chciwy, grubiański, leniwy, złośliwy, niesprawiedliwy i głupi.

PS3. Co się stało z wynikami ankiety, czyżby smoki błotne lubiły celulozę?

Nie jestem Arturiusem. Naprawdę. On to nie ja, ja to nie on. Wyniki ankiety pojawią się najprawdopodobniej w następnym numerze, choć nie jest to zapowiedź wiążąca. Smoki błotne lubią celulozę, dzięki czemu nie mamy problemów z makulaturą.

– Młody i niedoświadczony mistrz gry błaga o pomoc. Mam drużynę cymbałów. Na każdej sesji po prostu wariują, na przykład na ostatniej wzięła ich mania na mordowanie każdej spotkanej istoty. Nic ich nie powstrzymuje, żaden potwór. Jeśli go zabiją, to się cieszą, jeśli on ich zabije, to nic ich to nie obchodzi, wyrywają mi karty bohatera z rąk i tworzą następnych. Co robić?

Cymbałów należy eksterminować. Do skutku.

ADRESY:

Nawiążę kontakt z Mistrzami Gry i graczami, najchętniej ze Świdnicy
Michał Surma
ul. Prądzyńskiego 59/5
58-105 Świdnica Śląska

Poszukuję Mistrza Gry i graczy z Chełma. Mam WFRP i wszystkie rozszerzenia.
Sławomir Piotrowski
Oś. Słoneczne
ul. Szymanowskiego 2/17 tel. 658488
22-100 Chełm

N.Z.F.G.F. WIRUJĄCE PENTAGRAMY
przy WDK
adres kontaktowy: Piotr „Palazi" Skrzynecki
Kostromska 47a/39
97-300 Piotrków Trybunalski
tel. 0-44 481067: wołać Piotra; 0-44 471399: wołać Jarka

Klub Miłośników Gier Fabularnych i Planszowych w Siedlcach
Tomasz Stański
Chrobrego 12/6 Siedlce, tel. 433565

Klub Gier Fabularnych „Imperium"
Krzysztof Rydel
11 listopada 18/49
18-500 Kolno

Bartek Sołtysiak (12 lat)
Ogarna 44/45 m 4
Gdańsk 80-826
tel. 31-51-69

Robert Jędrzejczak (17 lat)
Grobia 38
64-410 Sieraków Wielkopolski



Krzysztof Korzeniak

Do naszej redakcji niedawno przyszły trzy zamieszczone poniżej listy. Dotyczą w zasadzie jednej sprawy – łączenia się gier i literatury fantastycznej, jeśli chodzi o wzajemne przenikanie się tych form rozrywki, ich obecność na łamach naszego pisma, jak i stosunek polskiego środowiska literackiego do RPG. Postanowiliśmy więc opublikować je razem, mając nadzieję, że sprowokują was do jakiejś wypowiedzi. Czy zgadzacie się z poglądami autorów? Czekamy na wasze listy, chętnie opublikujemy je w naszym listowym Hyde Parku.

Coście się ostatnio tacy literaccy zrobili?! Po co te opowiadania, które zajmują tyle cennego miejsca przy moim ulubionym pisemku?! I komu się podlizujecie, kiedy piszecie, że żeby dobrze grać, to trzeba czytać. Debilizm!!

Ja tam nie czytam książek fantastycznych, bo nie mam na to czasu. Mam czas na GRANIE! Wszyscy mówią, że taki świetny jest Tolkien. Przeczytałem i mało nie usnąłem z tysiąc razy, zwłaszcza w pierwszym i drugim tomie. Co za smętne bzdety. Biedne niziołki i cherlawe elfki. Już lepiej obejrzeć „Dynastię", bo tam jest więcej prawdziwego życia. Nawet ten Howard mnie nie urajcował. Przecież lepiej samemu zarżnąć kilka orków niż o tym przeczytać, co nie?!

Nikomu się nie musicie podlizywać drukowaniem tych smętnych historyjek i w ogóle kawałków o literaturze. Wyżej gierek nie podskoczycie. Więc przestańcie zgrywać artystów i dawajcie więcej historii, takich w których można komuś przywalić i porzucać jakimiś fireballami. Bo te przygódki „nastrojowe" i „w klimacie" też mnie nudzą. Są może dobre dla zafajdanych niedoszłych pisarzy, ale nie dla mnie.

Pozdrawiam całą redakcję, bo i tak was będę czytał.

Morderca Elfich Paralityków,
Tomasz Grębowicz, Poznań

Chciałbym podzielić się z redakcją i innymi miłośnikami gier fabularnych pewnym spostrzeżeniem. Może ono być mylne i nie chcę nikogo obrazić moimi sugestiami, ale poczyniłem pewne obserwacje, potwierdzone zresztą przez moich kolegów. Jesteśmy młodymi fanami gier fabularnych, czytam też trochę literatury fantasy. Odpowiada są nam to, że w piśmie „Magia i Miecz" są czasami drukowane opowiadania, ale dobrze, że nie zajmują one połowy pisma. Chodzi mi właśnie o stosunek osób zajmujących się literaturą fantastyczną do nas, fanów RPG.

Kilku moich kolegów było na różnych konwentach, sam też odwiedziłem kilka takich imprez. Na większości z nich byli także polscy pisarze książek fantastycznych i redaktorzy różnych pism. Spotkania z nimi były czasami nawet ciekawe (pod warunkiem, że po odwiedzinach w jakiejś knajpie szanowni goście mogli jeszcze mówić), ale co z tego, kiedy poza tymi spotkaniami nie można ich było w ogóle zobaczyć na konwencie. A na przykład ja, czy moi koledzy, chętnie byśmy usiedli i z takimi ludźmi porozmawiali, żeby dowiedzieć się czegoś ciekawego o fantastyce. Nie zawsze mogliśmy wybrać się na spotkanie autorskie, bo akurat mieliśmy w toku sesję. Tymczasem już w kilka minut po spotkaniu goście gdzieś znikali i nie można ich było znaleźć. Pozostaje jeszcze sprawa, w jaki sposób ci goście traktują nas, graczy. Lekceważenie, brak zrozumienia są na porządku dziennym.

Druga sprawa to fakt, że w pismach o fantastyce **role playing** *jest zupełnie lekceważone. W ogóle nie ma w nich materiałów dla nas, fanów RPG, a jeśli pisze się coś o nas, to z lekceważeniem, albo tak, że widać, że ten autor nie ma zielonego pojęcia o grach fabularnych. Jestem ciekawy, czy moje obserwacje potwierdzą inni fani RPG. A może Wy byście się ustosunkowali do tego zjawiska na łamach Waszego magazynu?*

Robert Szarpiejewski, Wrocław

Na wstępie mojego listu chciałbym zaznaczyć, że nie jestem stałym czytelnikiem Waszego pisma. Miałem w ręku kilka jego numerów, ostatnie czytałem głównie ze względu na zamieszczane w nich opowiadania P. H. Lovecrafta oraz teksty napisane przez znanych z innych pism autorów, na przykład Andrzeja Sapkowskiego. Przyznam, że nigdy nie grałem w gry fabularne, choć robi to wielu moich kolegów. Ja czytam książki fantastyczno naukowe i fantasy, także horrory. Mam kilka uwag dotyczących tego, co pismo „Magia i Miecz" promuje w naszym kraju.

Otóż uważam, że granie w gry fabularne to rozrywka ogłupiająca. Spotkałem się ze zdaniami, że rozwija ona wyobraźnię. Ale jaka to wyobraźnia – chyba umiejętność szybkiego przeliczania rzutów setkami kostek na jakieś tam współczynniki.

Podobno gry fabularne rozwijają wiedzę historyczną człowieka. Też bez sensu. To co wypisujecie czasem w swoim piśmie z historią nie ma nic wspólnego. A może inaczej – owszem, wasze opisy oręża, dawnych mitów i obyczajów, mają coś wspólnego z historią, tylko że gracze, których znam, w ogóle tego nie przestrzegają. Nie interesuje ich, jaka była taktyka walki, na przykład rzymskiego legionu, ponieważ nie ma to tak naprawdę nic wspólnego z taktyką walki figurkami (przyznaję – bardzo ładnymi) na stole gry. Reguły tam są sztuczne, zależne od wielu współczynników, które nie mają żadnego przełożenia na prawdziwe warunki średniowiecznego czy starożytnego pola bitwy. Podobnie ma się rzecz z innymi elementami światów, po których poruszają się gracze. Naprawdę, śledziłem kilka sesji, słuchałem rozmów moich kolegów i mogę z całą stanowczością stwierdzić (a studiuję historię), że wszystko to są jakieś abstrakty. Co więcej, łącząc w waszych artykułach światy fikcyjne z prawdziwymi, mieszacie tylko w głowach młodym ludziom. Oni naprawdę wierzą, że facet podziurawiony jak rzeszoto strzałami, jeśli tylko ma odpowiednią żywotność, może dalej podejmować akcje zaczepne.

Ale wróćmy do literatury. To ona tak naprawdę pobudza wyobraźnię. Po co wyobraźnia komuś, kto wszystko ma narysowane i opisane, wie jak wygląda każdy potwór, ile ma nóg, ile zębów i ile razy może walnąć ogonem na sekundę. Gdzie tu miejsce dla wyobraźni?!

Uważam też, że podłączanie się autorów gier do światów wymyślonych przez pisarzy to niszczenie tych ostatnich. Ja wiem, że są kontrakty i pieniądze. Ale tak – uwielbiam prozę Lovecrafta, jest tajemnicza, nastrojowa, pozostawia wiele rzeczy nie wyjaśnionych. No a co dostaję w grze – po pierwsze wszystkie tajemnice zostają wyjaśnione, każde bóstwo opisane i narysowane. Po drugie, uczestnictwo w świecie niszczy jego legendę. Czytam wspaniałe opowieści o Drużynie Pierścienia, widzę bohaterów, wspaniałych ludzi, krasnoludów, niziołków. Kiedy zaczynam grać, to okazuje się, że oni muszą jeść, że klną, że po długim marszu śmierdzą. Ginie mit, a zaczyna się prozaiczne życie. Po co mi coś takiego?

Żeby się wyżyć, pozabijać trochę słabszych ode mnie istot (bo silniejsze to mnie zabiją), kogoś obrabować, przez parę godzin poudawać siłacza?! Albo, co jest już chyba najbardziej śmieszne, poopowiadać sobie jak się w karczmach podrywa (i zdobywa!) piękne panienki. To przecież zwykłe gawędziarstwo, które przystoi staruchom, a nie młodym ludziom. Literatura pozwala na chwilę oderwać się od świata, pomarzyć. Dlatego może być potrzebna i przyjemna. Gry próbują świat zastąpić i dlatego są bez sensu.

Drukujcie więcej opowiadań, to może będę Was czytał. Czasem macie fajne rysunki.

Kłaniam się,

Andrzej Stachowiak, Warszawa

Jesteśmy ciekawi waszych opinii, dlatego specjalnie nie komentujemy powyższych wypowiedzi, nawet pomimo tego, że wzbudziły one w naszej redakcji dość gorącą dyskusję. Zobaczymy, co na ich temat mają do powiedzenia Czytelnicy.



DOSTALIŚMY NAGRODĘ!

Miło nam poinformować, że nagrodę Śląskiego Klubu Fantastyki, Śląkfę, w kategorii Wydawca, za rok 1994 otrzymał Jacek Rodek. Uhonorowano w ten sposób pracę związaną z wydaniem pierwszego w Polsce magazynu o grach RPG oraz pierwszego systemu RPG – „Warhammera".

Kilka słów o samej nagrodzie. Śląkfa jest przyznawana w trzech kategoriach – Wydawcy, Twórcy i Fana. Jury konkursowe stanowią członkowie jednego z najstarszych i najbardziej zasłużonych klubów polskiego fandomu, Śląskiego Klubu Fantastyki. Klub ten przyznaje także antynagrodę Złotego Meteora, za największego knota sezonu.

Wysokie jury uznało, że za rok 1994 nagroda w kategorii Fan nie należy się nikomu, a w kategorii Twórca otrzymał ją Eugeniusz Dębski, za powieść „Brat Marnotrawny". Autor znany jest czytelnikom fantastyki z licznych opowiadań oraz cyklu powieściowego o detektywie Yatesie (do którego należy nagrodzona książka). Wkrótce Eugeniusz Dębski opublikuje zbiór opowiadań fantasy, których bohaterem jest zmiennokształtny rycerz do wynajęcia – Hondelyk.

„Złotego Meteora" przyznano wydawnictwu „Zysk i spółka" za różne przewiny, ale głównie za wydanie książeczki „Drzewo i liść" J. R. R. Tolkiena, w której to znalazł się skandaliczny przekład poematu „Onomatopeja". Ponieważ ŚKF jest opanowany przez tolkienistów, ich głos okazał się decydujący.

Samo wręczenie nagród odbyło się na niezwykłej urody dwudniowym seminarium literackim. ŚKF już od kilku lat organizuje takie spotkania zawodowców: pisarzy, tłumaczy, wydawców i fanów „dinozaurów". W tym roku na seminarium dyskutowano o wpływie zachodnich książek na polską prozę i rynek książki.

Kołecki

NOWOŚCI W TSR

W lipcu i sierpniu tego roku firma TSR sprawiła wszystkim fanom **AD&D** nie lada niespodziankę. Ukazały się dwa podręczniki z zasadami opcjonalnymi „Players Option's: Combat and Tactics" i „Players Option's: Skills and Powers", które wprowadzają wiele innowacji do tego trochę już archaicznego systemu. W pierwszym z dodatków zajęto się walką. Po zmianach stała się ona o wiele bardziej realna i ciekawa: pojawiły się nowe manewry, zmieniono czas trwania rundy, stworzono więcej możliwości rozwoju bohaterów. Co ważne, system ten został dostosowany do rozgrywania na figurkach. Pozostałą część podręcznika zajmują poprawione tabele broni i zbroi, opisy machin wojennych, stylów walki itp. W drugim podręczniku zaprezentowano nowy sposób kreowania bohaterów, który teraz przypomina ten z **GURPSa** lub **Ars Magica**. Wprowadzono parametr nazywający się „character points". Za odpowiednią ich ilość możecie stworzyć sobie postać marzeń (chociażby maga ze specjalizacją w mieczu czy też paladyna rzucającego czary kapłańskie od 4 poziomu). Podsumowując, „Players Option's" są bardzo dobrymi dodatkami. Dzięki nim można wzbogacić grę o wiele nowych elementów. Dlatego też polecam je nawet tym, którzy za **AD&D** nie przepadają.

Kurzymiś

CHANGELING

W końcu doczekaliśmy się piątej i ostatniej z serii gier, których akcja toczy się w „The World of Darkness". Mowa tu oczywiście o „Changeling The Dreaming" firmy **White Wolf**. Tym razem gracze wcielają się w role tajemniczych *faerie*, żyjących pomiędzy ludźmi. Od czasu, gdy bramy Arcadii zostały zamknięte, pozostają im tylko marzenia. W nowej gierce **White Wolfa** szczególną uwagę zwraca ciekawie opracowana magia oraz szata graficzna. Piękne, kolorowe ilustracje robią naprawdę duże wrażenie. Niestety po przeczytaniu „Changelingu" pozostaje pewien niedosyt. Jej twórcy chyba zbytnio się spieszyli, wobec czego nie uniknęli pewnych niedociągnięć. Ostateczną ocenę pozostawiam jednak wam, na własnej skórze przekonacie się czy tak jest w rzeczywistości.

Kurzymiś

EVERWAY – NOWOŚĆ?

Wydawnictwo **Wizard of the Coast** zapowiada ukazanie się latem br. nowego systemu **Everway**. W zamierzeniach autorów ma to być zupełnie nowe spojrzenie na RPG. Fabuła gry osadzona jest w realiach mitycznych, legendarnych światów i mrocznych opowieści. Do tworzenia postaci używane są osobne karty, które równocześnie służą MG za podstawę do tworzenia przygód. Ponadto w grze używana jest tzw. Talia Szczęścia do regulowania wszelkich problemów losowych. Niezła szata graficzna zdecydowanie uatrakcyjnia grę.

Yossa

KOMPUTEROWA MASKARADA

Fanatycy krwiożerczych wampirów mają co najmniej dwa powody, aby czekać do końca roku. Po pierwsze noce są wtedy dłuższe, a po drugie firma GameTek zapowiedziała na ten okres wydanie gry komputerowej opartej na „mrocznie" wspaniałym systemie „Vampire: The Masquarade". Szczegóły jeszcze nie są znane – firma stosuje zasadę Maskarady – ale nasze sieci informatorów z klanu Nosferatu wydłubały pewne stwierdzenie określające klimat przyszłej gry. Oto ono: „ Grając w nią będzie można poczuć gorączkę i puls wampirzego undergroundu Manhattanu. Wszystko przedstawione w wysokiej rozdzielczości grafiką 3D". Na razie wiadomo o wersji na PC, prawdopodobnie z CD-ROM-em. Miejmy nadzieję, że specjaliści z firmy White Wolf dopilnują, żeby gra była na tyle dobra pod względem technicznym i klimatu, abyśmy my – gracze – mieli na czym oko i kieł zawiesić.

(emi)

ŁOWY NA CYBORGI

Film Ridleya Scotta „Bladerunner" wywołał wiele pozytywnych reakcji zarówno wśród kinomanów, jak i w ogóle wśród miłośników SF. Wkrótce posiadacze komputerów PC będą mogli podziwiać akcję filmu grając w grę pod tym samym tytułem. Zadania „przełożenia" filmu na grę komputerową podjęła się dobrze znana firma Westwood Studios, mająca na swoim koncie wydawniczym gry: „Lands of Lore", „Kyrandia", „Dune". Plany wydawnicze nie przewidują wydania jej jeszcze w tym roku, ale koniec 1996 roku to termin, w którym możemy spodziewać się pojawienia komputerowego „Bladerunnera" na rynku. Scenariusz gry ma być ściśle przylegający do akcji z filmu, prawdopodobnie ubarwiony sekwencjami filmowymi. To że będzie to przede wszystkim wersja na CD-ROM jest niemalże oczywiste.

(emi)

PLAYWACK '95

(Szukaj Mistrza w polu)

Tegoroczny PLAYWACK odbył się w dniach 24.VII-6.VIII w Czymanowie nad Jeziorem Żarnowieckim. Wzięło w nim udział około 200 graczy z całej niemal Polski. Zorganizowany został, jak zwykle, przez ekipę gdyńskiego COLLAPS'u, pod troskliwym okiem Tadeusza „Tadziusa" Dawidowskiego.

Po opłaceniu akredytacji i otrzymaniu puszki śledzi, stanowiącej między innymi dowód uczestnictwa w imprezie (a przede wszystkim „materiał reklamowy" właściciela pola namiotowego) rozłożyliśmy się obozem w malowniczej scenerii czymanowskich wzgórz. Scenerii skądinąd bardzo nastrojowej i sympatycznej: lasy, jezioro, niedaleko do sklepu z „magicznymi eliksirami" – słowem, sielanka.

Choć pogoda sprawiała początkowo wrażenie trochę mniej sympatycznej, a chwilami nawet deszczowej, nie zrażeni tym rzuciliśmy się w wir konwentowego życia. I tu spotkała nas przykra niespodzianka – nasze oczekiwania odrobinę przerosły imprezę. Mówiąc inaczej, była ona bardzo nierówna. Miło wspominam spotkania z ciekawymi ludźmi, gorące dyskusje o polskim rynku RPG, wieczory przy ognisku czy kąpiele w Jeziorze Żarnowieckim (które, jak mawiają złośliwi, świeci w nocy). Niezapomnianych emocji dostarczył nam także zorganizowany w Gdyni turniej MEGAQUEST'a – quasi gry terenowej, polegającej na toczącej się w futurystycznej scenerii walce dwóch wrogich drużym, uzbrojonych w najprawdziwsze karabiny laserowe. Choć przyjemność ta kosztowała tyle co akredytacja, zabawa była przednia i naprawdę warta swej ceny. Nieczęsto w końcu poczuć się można jak bohater „Gwiezdnych Wojen".

Niestety, na PLAYWACK'u jakby zabrakło tego, co stanowić powinno jego esencję – grania. Snując się w poszukiwaniu wolnego miejsca w jakiejś drużynie i obserwując czyniących to samo innych uczestników konwentu, odniosłem nieodparte wrażenie, iż jest on wielkim zjazdem Mistrzów, pragnących wreszcie w coś pograć. Niestety, nie za bardzo miał ich kto poprowadzić. Być może, rolplejowi nie sprzyjała też aura, całkiem udanie symulująca warunki pustynne: w dzień z nieba lał się żar, w nocy zaś wręcz przeciwnie.

Skłamałbym jednak twierdząc, że na PLAYWACK'u nie grało się w ogóle. *Grało się, grało, tylko trochę mało* – jak zwykł mawiać pewien gobliński poeta. Ba, różnorodność systemów przywiezionych przez uczestników imprezy zaskoczyć mogła niejednego wyjadacza. Pojawiły się CYBERPUNK, CYBERSPACE, WARHAMMER, GURPS, WEREWOLF, VAMPIRE, gdzieniegdzie KRYSZTAŁY CZASU, a nawet znikające już z fandomu (niestety!) AD&D. Chociaż Mistrzów zdecydowanie brakowało, w większości reprezentowali oni wysoki, czasem wręcz „profesjonalny" poziom. Dochodziło do tego, iż pół biwaku zbiegało się, aby przysłuchiwać się sesji prowadzonej przez takiego „fachowca" (przydarzyło się to między innymi osławionemu „Rzeźnikowi" z COLLAPS'u).

Miłą skądinąd atmosferę PLAYWACK'u zakłóciło jednak kilka incydentów, których nie sposób nazwać sympatycznymi. W pamięci szczególnie utkwiły mi dwa: podchmielony redaktor naczelny pewnego pisma (nas tam nie było – *przyp. redakcji MiM*), atakujący Bogu ducha winnych graczy półtoraręcznym mieczem oraz spalenie przez jakiegoś „dowcipnisia" podręcznika i kostek jednego z uczestników konwentu (o mały włos nie zakończyło się to walną bitwą, bowiem poszkodowany zwrócił się do tubylców o pomoc w zemście).

Byłbym jednak podłym kłamcą, gdybym napisał, iż tegoroczny PLAYWACK zaliczyć należy do nieudanych. Wręcz przeciwnie, bawiłem się na nim całkiem nieźle i na pewno przyjadę nań w przyszłym roku. Szkoda mi tylko, że nie był tak dobry, jak poprzednie...

Maciek Nowak

ZNÓW W RADIU

Przypominamy, że od września mieszkańcy Warszawy i okolic ponownie mogą słuchać **Magazynu Fantastyki Radia WAWA**. Program poświęcony jest literaturze, grom, komiksom i filmom fantastycznym. W licznych konkursach słuchacze wygrać mogą nowe książki i podręczniki. W studiu goszczą wydawcy, dystrybutorzy, pisarze, twórcy gier. Audycji można słuchać w każdą niedzielę w godzinach 15.00-16.00. Radio WAWA 69.8 i 89.8 FM.

Informujemy też, że Trzecia Sobota z Fantastyką odbędzie się najprawdopodobniej w ostatnim tygodniu września. W programie trzy filmy kinowe (nowości i klasyka), spotkania z pisarzami, turniej gry **DoomTrooper**, promocja nowej książki Tomasza Kołodziejczaka „Wrócę do ciebie, kacie". Dokładne informacje o konwencie – w **Magazynie Fantastyki Radia WAWA**.

Kołecki

NIE TYLKO W KARTY LUDZIE GRAJĄ

Kierując się popularnością systemów karcianych, **TSR** postanowił po raz kolejny „zrewolucjonizować" rynek. Dlaczego by nie wypuścić gry kościanej? Przecież nic nie stoi na przeszkodzie. I oto już wkrótce ukaże się gra nosząca dumną nazwę „Dragon Dice". Gracze rzucając rozmaitymi kostkami (niektóre z nich są naprawdę bardzo ładne) będą rozstrzygać pojedynki smoków. Sama gra będzie oczywiście równie pasjonująca, co „Magic: The Gathering", czy klasyczna rozgrywka **AD&D**. Podobnie jak w grach karcianych kości zostały uszeregowane wg ich dostępności. Przypuszczamy, że znacznie wzrośnie sprzedaż firmowych woreczków na kości i plecaków na duże „talie". W końcu każdy sposób jest dobry, by zarobić jeszcze troszkę pieniędzy.

(AM & kocuj & krzaku & zalewski)

PRAWO KRWI

Od pewnego czasu w zachodnich czasopismach pojawiają się reklamy nowego *settingu* do **AD&D**, noszącego dumną nazwę „Birthright". W przeciwieństwie do pozostałych „światów" tu bohater nie musi zdobywać królestw – i tak już jest władcą. Ciężar rozgrywki przesunął się z prowadzenia jednej postaci, z borykania się z jej problemami, na prowadzenie polityki całego państwa. Mimo że gracz wciąż pozostaje jedną osobą, musi stawić czoło zagrożeniom nie tyle osobistym, ile zagrażającym całemu państwu. W kilku ostatnich numerach „Dragona" pojawiły się artykuły do tego dodatku. Trzeba przyznać, że zapowiada się bardzo ciekawie.

(AM & kocuj & krzaku & zalewski)

NIEŚMIERTELNY

Kolejną nowością na rynku światowym jest oparta na filmie gra karciana **Highlander**. Popularność obrazu doprowadziła do tego, że powstało wiele jego kontynuacji: dwa kolejne filmy, gra *role playing* oraz serial telewizyjny. Cóż można napisać o tej grze? Celem gry jest pokonanie innych, podobnie jak ty nieśmiertelnych graczy. Robisz to co w filmie: ucinasz głowy!

(AM & kocuj & krzaku & zalewski)



APHALON

W pierwszych dniach sierpnia pojawiła się w sprzedaży kolejna polska gra RPG nosząca nazwę **„Aphalon – Świat Księżycowego Ostrza"**. Została wydana przez szczecińską firmę Multimedium, która kilka miesięcy wcześniej rozpoczęła reklamę swego produktu na konwentach i naszych łamach.

Gra została wydana bardzo starannie, jest oprawiona w miękką, lakierowaną okładkę, na której widnieje rysunek polskiego grafika. Całość sprawia bardzo przyjemne, estetyczne wrażenie. Pomimo tego, że książka została sklejona, a nie zszyta, nie zauważyłem, by po przeczytaniu wypadały jakiekolwiek kartki – grzbiet jest niezwykle trwały.

W podręczniku zamieszczono mało grafik. Najlepsze wydały mi się ilustracje poprzedzające poszczególne rozdziały – Wstęp, Rys Świata, Bohater, Ekwipunek, Magia, Walka, Prowadzenie Gry i Nowicjat Mistrza Gry.

I tu, niestety, muszę powiedzieć, o pierwszej wadzie podręcznika. Przyjęta typografia i układ tekstu są mało czytelne. Tytuły poszczególnych części nie odróżniają się niczym, poza numeracją, od nazw rozdziałów i podrozdziałów. Dodatkowo tekst został tak rozmieszczony na stronie, że np. bestiariusz rozpoczyna się w jednej trzeciej wysokości kolumny i dopiero po dłuższej chwili czytelnik orientuje się, że zaczął czytać właściwie nową część podręcznika. Do podobnego rodzaju wad należy zaliczyć dość przypadkowy układ niektórych informacji, np. wiadomości o stowarzyszeniach awanturników podano w opisie świata tuż po wiadomościach o Innych (bogach), kiedy nie wiadomo jeszcze na dobrą sprawę, jak wygląda sam świat. Są to, rzecz jasna, drobne uciążliwości, jednak z rodzaju tych raczej irytujących.

Świat gry jest typowym światem fantasy, ze „standardowymi" konfliktami typu: krasnoludy nie lubią elfów, ludzie nie przepadają za innymi rasami, a wszyscy nie cierpią orków i trolli. Autorzy poświęcili prezentacji swego uniwersum dość dużo miejsca. Wydaje mi się jednak, że świat ten jest dość „plastikowy" – powielający znane z innych gier pomysły.

W rozdziale *Rys świata* poznamy bogów, królestwa, historię Aphalonu, rasy oraz nieco wiadomości ogólnych – nie za dużo, ale w sam raz tyle, by każdy Mistrz Gry mógł wypełnić podane zarysy swoimi koncepcjami. Szkoda tylko, że mapa kontynentu Aphalon jest nieczytelna i umieszczono ją na końcu podręcznika, a nie przy opisie państw.

Kolejną część podręcznika poświęcono tworzeniu bohaterów. Mamy do wyboru kilka ras, kilkanaście narodów, sporo profesji (min. Kupiec, Bard, Uzdrowiciel, Barbarzyńca, Mag, Złodziej, Tropiciel). Stworzenie swej postaci jest niemal równie pracochłonne, jak w **Kryształach Czasu** i nie sądzę, by ktokolwiek zrozumiał związane z tym zasady po jednokrotnym przeczytaniu przepisów. Wydaje mi się nawet, że autorzy starali się upchnąć jak najwięcej pomysłów, co chyba nie wyszło na dobre czytelności zasad. Co więcej, zauważyłem pewnego rodzaju podparcie się systemem firmy **TSR**. Być może jest to jednak jedynie moje wrażenie.

Ciekawie, choć może dość klasycznie, rozwiązano problem charakteru bohatera. Charakter podzielono na dwa człony – światopogląd i praworządność. Pierwszy z nich to klasyczny element typu: dobry, zły, neutralny, chaotyczny, natomiast drugi jest stosunkowo świeży – postać może być honorowa bądź nie.

Obszerną część gry „Aphalon" stanowi rozdział zawierający informacje o ekwipunku. Podano wiadomości dotyczące broni (jej wybór zadowoli chyba każdego), wyposażenia podróżnego, ziół, maści i eliksirów (bogaty wybór) i kilku przedmiotów magicznych.



Kolejną, ważną częścią gry jest rozdział poświęcony magii. Autorzy podporządkowali ją żywiołom (do czterech tradycyjnych dodali żywioł piąty – metal). Przedstawiciele poszczególnych profesji magicznych posiadają własne zaklęcia, dodatkowo określone rządzącym nimi żywiołem i poziomem. Lista czarów jest dość obszerna, choć może troszkę chaotyczna.

Bardzo poważnie potraktowano walkę, której sposób prowadzenia jest jednak, według mnie, zbyt skomplikowany. Mnogość współczynników, tabelek i przepisów powoduje, że walka staje się (wbrew reklamie) długa i żmudna. Być może Mistrz Gry często prowadzący „Aphalon" będzie z tym sobie radzić sprawnie. Nie mogę jednak pozbyć się wrażenia, że autorzy rozmaitych gier starają się nadmiernie skomplikować pewne problemy, właśnie takie jak machanie mieczami. A już chyba zdecydowaną przesadą jest rozpisanie miejsca trafienia na kilkadziesiąt lokacji!

Chwileczkę! – zaraz ktoś krzyknie – to przecież urealnia grę! Dam jednak konia z rzędem osobie, która dowiedzie, że informacje o np. zranionym przedramieniu wpłyną na odgrywanie postaci u więcej niż 5% graczy.

Sądzę, że zaprezentowany system walki powinien być przeznaczony dla osób zaawansowanych. Oprócz niego, w grze powinien znaleźć się system uproszczony, przeznaczony do wykorzystania w czasie walk, w których uczestniczy większa liczba uczestników lub dla ludzi nie mających ochoty na żmudne przeliczanie dziesiątków elementów.

Ostatnie dwa rozdziały stanowią coś w rodzaju podręcznika Mistrza Gry. Zaprezentowano w nim szereg problemów, stojących przed osobami prowadzącymi grę, oraz podano sposób ich rozwiązania. Dla niedoświadczonych Mistrzów rozdział ten będzie z pewnością pomocny. W tym miejscu podręcznika znajduje się również bestiariusz, w którym dość duża ilość stworów jest bądź oryginalna, bądź oryginalnie przetworzona. Wada to brak rysunków, przedstawiających omawiane stwory.

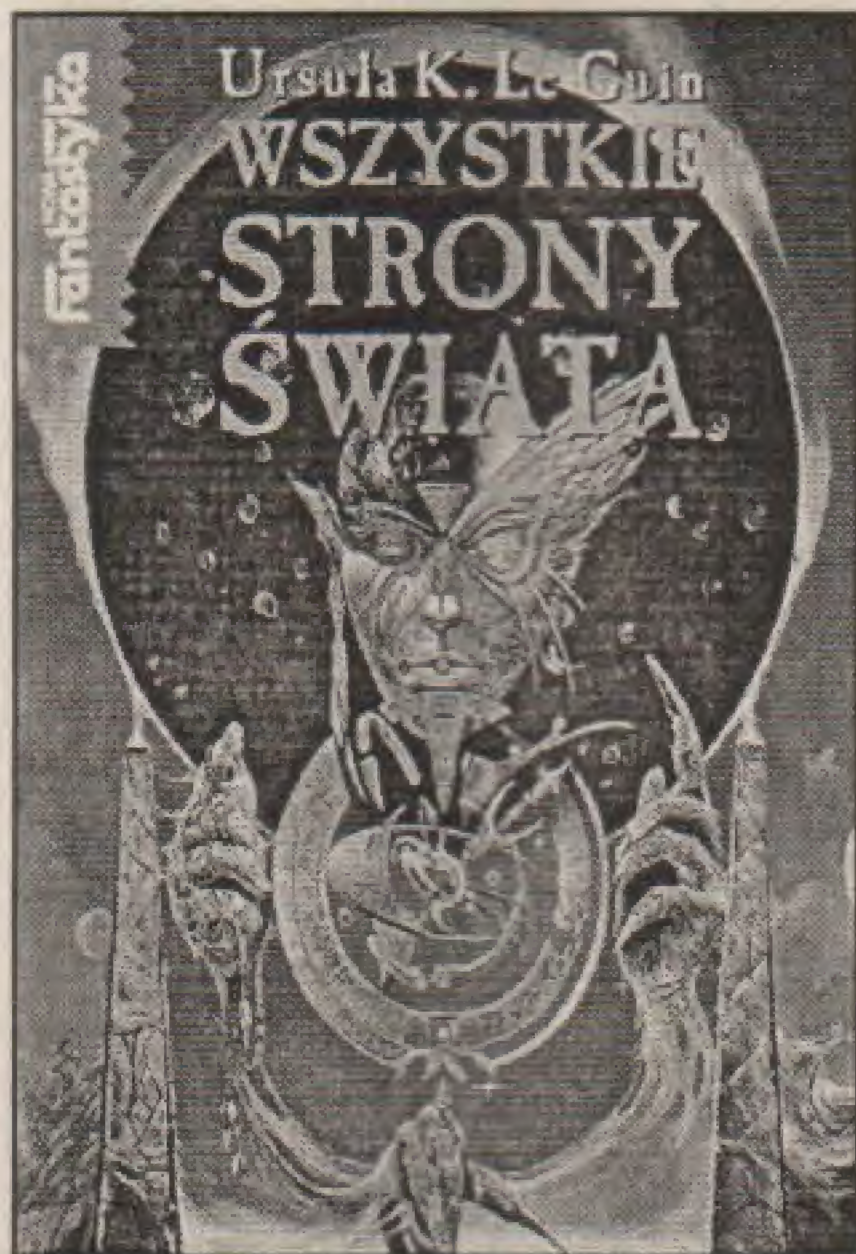
W ostatnim rozdziale umieszczono kilka scenariuszy – niestety dość sztampowych, w mało atrakcyjny sposób prezentujących realia świata, a dodatkowo niezbyt dobrze opracowanych.

Sądzę, że omawiana gra prezentuje średni poziom zachodni, jeśli chodzi o rozwiązanie przepisów, nie jest jednak wystarczająco opracowana pod względem graficznym i edytorskim, choć wydawcy należą się brawa za staranne wydanie i przeprowadzenie dosyć uważnej korekty (liczba błędów i literówek jest, jak na polskie warunki, niewielka).

(A.M.)

Tak się dziwnie złożyło, że trzy prezentowane przeze mnie książki to wznowienia. Nie sądzę jednak, by zbyt wielu młodych fanów fantastyki miało je na swoich półkach. A warto.

„Wszystkie strony świata" to zbiór opowiadań Wielkiej Damy fantasy, pani Ursuli Le Guin. Być może ktoś z Was trafił na jej



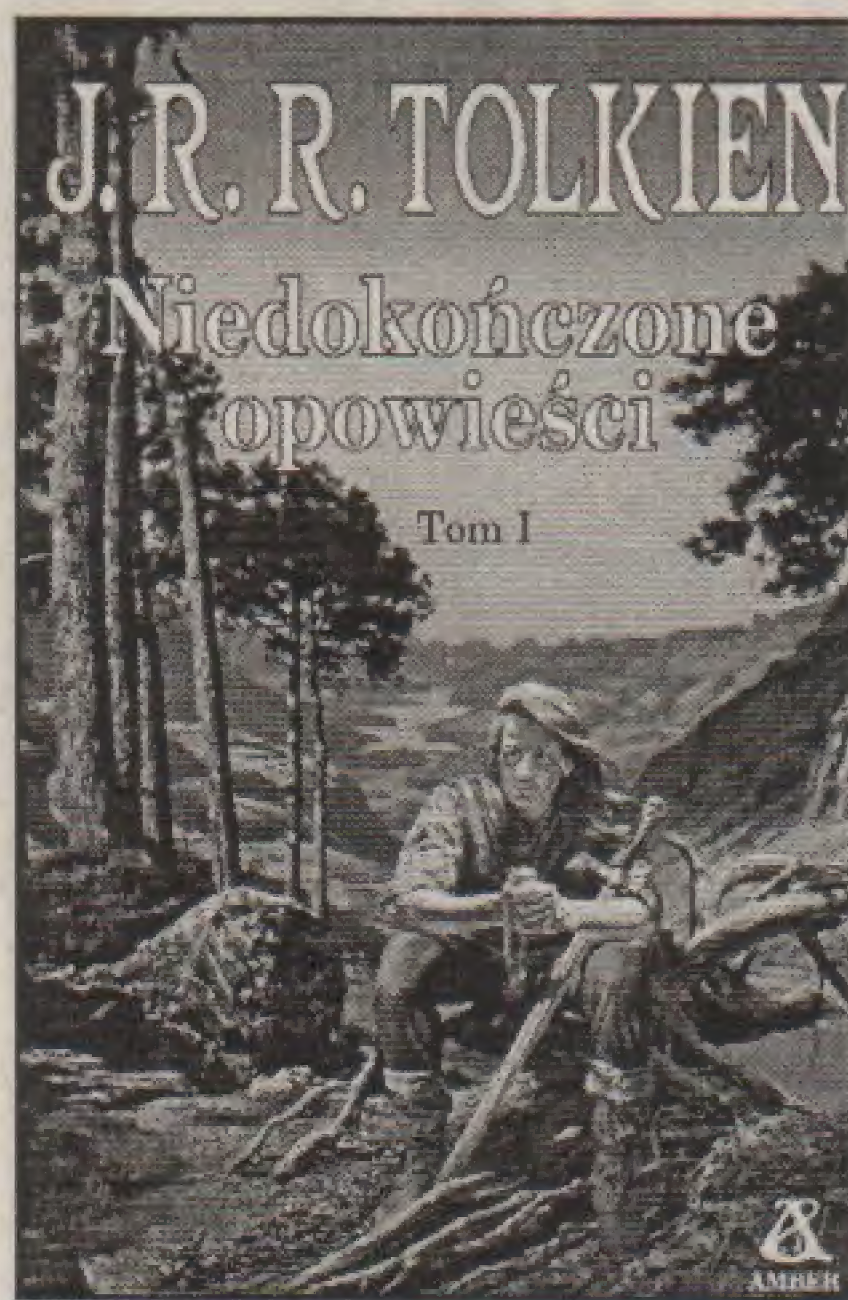
inne, wydawane w ostatnich latach książki – i mocno się zraził do prozy Le Guin. Nie dziwię się, rzeczywiście jej najnowsze dokonania (łącznie z „Tehanu", ostatnim tomem cyklu o Czarnoksiężniku z Archipelagu) cuchną na milę prostacką propagandą feminizmu. Ale uwierzcie, naprawdę warto sięgnąć po te książki Le Guin, które jako pierwsze dotarły na polski rynek. Oczywiście, po cykl o świecie Ziemiomorza; na pewno po (także ostatnio wznowioną) „Lewą rękę ciemności". Bezwzględnie – po zbiór najlepszych opowiadań Ursuli Le Guin zatytułowany „Wszystkie strony świata". Tu znajdziecie to, co w prozie tej pisarki najlepsze – pomysły, wizje innych rzeczywistości i, przede wszystkim, wspaniały nastrój. Czy to w noweli SF, czy w fantasy, Le Guin wprowadza czytelnika do fascynującego, poetyckiego, tajemniczego świata. Tak jest ze świetnymi opowiadaniami „Naszyjnik Semley" czy „Dzień przed rewolucją" (związanych fabularnie z dwiema, dość przeciętnymi, powieściami – „Świat Rocannona" i „Wydziedziczeni"), czy z nowelami umieszczonymi w świecie Ziemiomorza: „Prawem imion" i „Magicznym słowem". Zdecydowanie polecam.

Pierwsze wydanie „Niedokończonych opowieści Śródziemia i Numenoru" ukazało się w zeszłym roku, w ekskluzywnej serii wydawnictwa Atlantis. Kosztowało masę pieniędzy i zapewne, mimo kolorowych ilustracji i obwoluty, nie każdy fan prozy Tolkiena mógł sobie na nie pozwolić. Teraz ma okazję nabyć tę książkę taniej i na raty, bo wydawnictwo Amber wydaje księgę w trzech tomach. Autorstwo „Niedokończonych opowieści" można przypisać na poły samemu Mistrzowi, a na poły jego synowi. Christoper Tolkien od lat penetruje szuflady ojca, wydłubując z nich, co się tylko da – szkice, konspekty, nie dokończone historie, pomysły. Potem to wszystko obrabia, przerabia, coś dopisuje, pewnie coś skreśla, no i mamy nowe książki o Śródziemiu. Można się zżymać na takie hienowanie, ale po pierwsze, syn ma do tego prawo, a po wtóre, skoro są klienci... A są, podobno zagorzałych fanów Tolkienowskiego świata interesuje nawet to, co Mistrz poskreślał, czy też wytarł gumką myszką, a co po latach zostało mozolnie odczytane.

Niezależnie od wszystkiego, warto czytać tę książkę. Fragmenty prozy Tolkiena seniora i komentarze jego syna pozwolą zagłębić się w magiczny świat Śródziemia, wczuć w jego klimat, przypomnieć wspaniałe przygody. Choć uprzedzam, „Niedokończone opowieści" to nie jest książka akcji, taka jak „Władca". Polecam ją i tym, którzy lubią prozę Tolkiena i tym, którzy grywają lub grywać będą w systemy RPG na Tolkienie oparte – „Władcę Pierścieni" i „MERP – Śródziemie".

Do wielu dawnych lektur boję się wracać. Książki, które rajcowały mnie jako dwunasto-, trzynastolatka, dla dwudziestoparolatka okazują się naiwne, źle napisane, bez pomysłów. Kilka takich doświadczeń zdecydowanie zniechęciło mnie do repetowania książek, o których miałem dobre wspomnienie. Reguła ta zdecydowanie nie dotyczy powieści braci Strugackich. Ostatnio ukazał się drugi tom w serii ich dzieł – „Przyjaciel z Piekła".

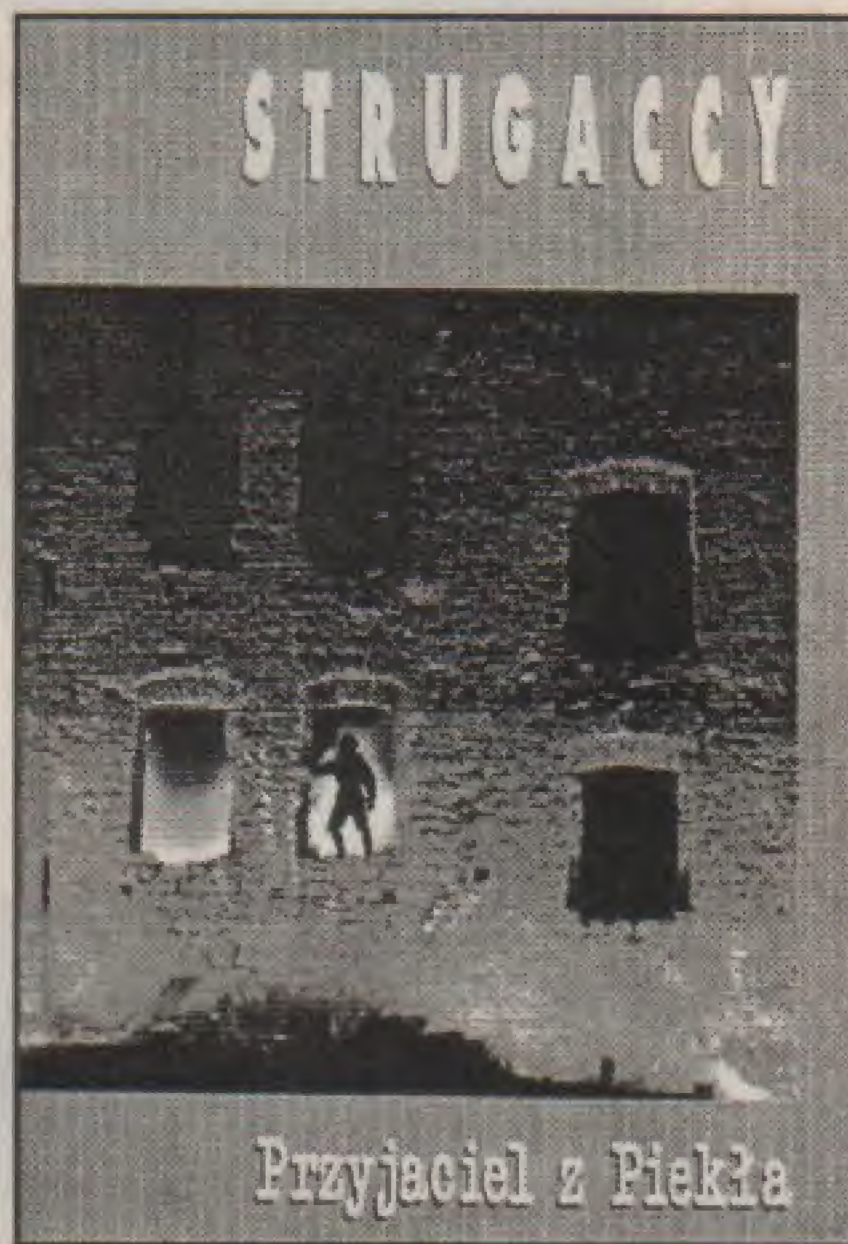
Dawnymi laty, z przyczyn oczywistych, fantastyka w Polsce była zdominowana przez import zza Buga. Wielu młodszych czytelników może nie pamiętać tamtych czasów, ale przyznać trzeba, że radziecka fantastyka, w przeciwieństwie do radzieckich samochodów, ziemniaków i genseków, prezentowała się całkiem dobrze. Kilku z autorów – Bułyczow, Bilenkin, Warszawski – pisało



kawałki absolutnie porównywalne z produkcją amerykańską. Bracia Arkadij i Borys Strugaccy należą bez wątpienia do pierwszej ligi światowej fatastyki. „Przyjaciel z Piekła" należy do mniej znanych i popularnych powieści tej pary autorów. Chyba niesłusznie, bo jest to książka, którą pochłania się na raz. Opowiada o losach młodego mieszkańca planety, na której toczą się krwawe



wojny. Zostaje on porwany i przeniesiony na Ziemię, na której w tym czasie panuje już Wieczny Pokój i Wieczny Dobrobyt (ciekawe czy Wieczny Socjalizm?). Młody



komandos musi zaaklimatyzować się w nowych warunkach – przyjąć bezpieczne życie na Ziemi lub zdecydować się na powrót do skąpanej we krwi ojczyzny. Książkę zamyka bibliografia powieści braci Strugackich. To doskonały przewodnik po ich prozie. Polecam szczególnie „Trudno być bogiem", „Poniedziałek zaczyna się w sobotę", „Piknik na skraju drogi", „Żuk w mrowisku". Nie traćcie czasu, do biblioteki biegieeeem, marsz!

Stefan Kołecki

Ostatnio wpadły mi w ręce książki firmy White Wolf, których akcja umiejscowiona jest w Świecie Ciemności. Najciekawsza z nich to „Netherworld", opowiadająca historię walki toczonej przez pewnego wampira z niezwykle silnym psionikiem-człowiekiem. Wartka akcja, wiele pomysłów do wykorzystania we własnych przygodach i ładny język składają się na bardzo interesującą całość. Polecam też lekturę książki „Such pain", czerpiącej natchnienie z Mage: The Ascension. To historia młodego, niezwykle bogatego człowieka, który po 14 latach powraca do rodzinnego domu, w którym żyje demon. Zdecydowanie najmniej podobał mi się wilkołaczy „Cadaveours Consumption", w którym słabego, banalnego pomysłu nie ratuje nawet dość dobry warsztat pisarski. Oczywiście, wszystkie te książki są na razie dostępne wyłącznie w języku angielskim.

(A. M.)

Magic: The Gathering*. Wszystko, każdy stół, każdy turniej, każde spotkanie, dyskusja czy konkurs – dokładnie każdy element tej gigantycznej imprezy został wykupiony przez jakąś firmę, przez nią żorganizowany i miał służyć promocji jej wyrobów. Może jestem trochę niesprawiedliwy, może były działania niekomercyjne – ze strony klubów, na przykład. Jednak na pewno nie było to tak, jak na naszych, miniaturowych zgromadzeniach, gdzie każdy gra, w co chce w miejscu zależnym od refleksu i siły przebicia.

Na razie dosyć mojego wymądrzania się ogólnego, trochę konkretów. Jak to wynika z przytoczonej nieco wcześniej daty, GenCon ma już 27 lat. Powstał jako niewielki, lokalny konwent, związany z czymś, co nazywało się *International Federation of Wargaming*. Dla nas, miłośników RPG, z tego prehistorycznego okresu ważne są dwa fakty: GenCon odbywał się w Lake Geneva (Wisconsin) czyli tym samym mieście, które do dziś jest główną siedzibą TSR oraz drugi – jego współorganizatorem i uczestnikiem od początku był pan, nazywający się Gary Gygax. Mówi się, iż to właśnie gry wojenne, prowadzone na GenConie i toczone tam dyskusje stały się zaczynem, z którego Gygax i David L. Arneson (spotkali się bodaj w 1971 r., Arneson działał w Minneapolis, w stowarzyszeniu *Midwest Military Simulation Association*) ulepili w 1973 r. *Dungeons and Dragons* i firmę Tactical Studies Rules.

GenCon zaczął pęcznieć i nabierać szerszego znaczenia od 1974 roku, kiedy to TSR uznało ten konwent za własny i zaczęło łożyć nań pieniążki. Ten wzrost wiązał się oczywiście z błyskawiczną karierą *D&D*, a potem *AD&D*. Już w GenConie VIII, w 1975 roku, wzięło udział ponad 1500 osób. Nie udało mi się niestety od nikogo wycisnąć informacji, kiedy dokładnie GenCon stał się zbyt wielki dla prowincjonalnego Lake Geneva i przeniósł się do Milwaukee, do ogromnych hal *MECCA Convention Center* – z tego jednak, czego się dowiedziałem wynika, iż stało się około roku 1984. Bez względu jednak na to, gdzie GenCon się odbywa, w dalszym ciągu pierwsze skrzypce gra na nim TSR



Tak się nam śmiesznie złożyło, iż zostaliśmy zaproszeni do Nowego Świata za Wielką Wodą. Zaproszenie opiewało na uczestnictwo (bierne, oczywiście) w największym na świecie spędzie miłośników gier, noszącym nazwę **GenCon**, a odbywającym się w dniach od 10 do 13 sierpnia w Milwaukee, w stanie Wisconsin. Gier wszelakich, jak się okazało, nie tylko fabularnych, ale o tym za chwilę.

Od chwili swego powstania impreza przeszła tak ogromne zmiany, że dziś już nikt nie dodaje do jej nazwy kolejnego numerka, co więcej – już nawet nie jest określana jako „konwent", a jako „targi gier" (*Game Fair* – co możecie, być może, odczytać z zamieszczonego obok znaczka). To zapewne wynik pewnego dualizmu GenConu. Jest on nie tylko spotkaniem ludzi grających, takich, którzy zjechali się do Milwaukee, by skonfrontować swe umiejętności z umiejętnościami innych w którejkolwiek z setek gier. Jest także – a dla zawsze praktycznych Amerykanów, przede wszystkim (jak widać z nazwy) – polem do popisu dla producentów setek gier, możliwością zaprezentowania swych dawnych i najnowszych osiągnięć. I to zaprezentowania raczej dystrybutorom oraz sobie nawzajem, niż robiącym tłok rzeszom fanów. Czyli po prostu GenCon w tej swojej wartwie to klasyczne targi.

Ta druga warstwa, konwentowa, również była jakby podporządkowana targom. Po pierwszym zachwycie, zginającym kolana przybyszom z trochę innej planety, czyli nam, po zachłyśnięciu się tłumem, przestrzenią, rozmachem, różnorodnością imprez, gier, rekwizytów, wszystkim, nie mogliśmy nie zauważyć, że właściwie nic nie dzieje się przypadkiem, że spontaniczni są tylko ci faceci tam w kącie, ćwiczący na podłodze

(w przenośni i dosłownie, gdyż ci faceci, których możecie zobaczyć na zdjęciu 5 na drugiej stronie okładki grali przez 4 dni, w różnym składzie oczywiście, właśnie za ich pieniądze). TSR miał najbardziej widoczne, największe, okupujące całe centrum hali wystawowej stoisko – średniowieczny zamek, służący im podobno już od 5 lat. Większość imprez towarzyszących – od spotkań ze znanymi osobistościami z kręgu gier począwszy, a na zgadywankach skończywszy – była również poświęcona temu, co TSR wyprodukował, produkuje lub produkować zamierza.

W hali wystawowej łatwo było jednak zauważyć, że na *AD&D* świat się nie kończy. Według oficjalnej listy swoje stoiska miało tam 206 (słownie: dwieście sześć) firm. Różne to były stoiska – od maleńkich, jak to na zdjęciu 3 z przesympatycznym facetem, sprzedającym pomalowane przez siebie figurki, do konkurujących wielkością z Samym Głównym, jak stoisko Wizards of the Coast czy Chaosium. Zobaczyć i kupić (po cenach prawdopodobnie promocyjnych) można było wszystko, co grami jest, z grami się kojarzy, grom ma służyć i gry ma reklamować – od pięknie wykonanych replik mieczy i innej broni rodem z fantasy (po kilkaset dolarów za sztukę) do koszulek i tym podobnych gadżetów. Firmy były przede wszystkim amerykańskie, zaledwie kilka rodzynków z tej strony Atlantyku – między nimi oczywiście Games Workshop. Był też obecny wydawca linii *Warhammer Fantasy Role Play* – Hogshead Publishing, na którego stoisku spotkaliśmy widocznego na zdjęciu nr 2 Graeme Davis'a. Nie przypuszczam, żeby udało nam się w ciągu tych kilkunastu godzin, które spędziliśmy w tej hali zobaczyć wszystko, przyjrzeć się dokładniej każdej ze znajdujących się tam ekspozycji.

Konwent właściwy to przede wszystkim turnieje – we wszystko. Nie będę niczego tu wyliczał, gdyż katalog GenConu liczy 112 stron, a ja mam tutaj tylko te dwie – w każdym razie poszczególnych gier, przygód czy jak to nazwać (stołów, krzeseł i grup ludzi) było kilkaset, podzielonych na kategorie od klasycznych gier fabularnych, poprzez strategię różnego autoramentu, gry karciane po rozgrywane w sieci gry komputerowe. Zwycięzcy poszczególnych turniejów byli oczywiście nagradzani przez sponsorów – i to wcale niebanalnie (wartość niektórych zdobyczy sięgała kilku tysięcy dolarów). Zdjęcia o numerach 1 i 6 były zrobione w salach, gdzie się grało.

Poza targami i poza grą – imprezy towarzyszące. Dyskusje, spotkania, promocje, konkursy, aukcje, wystawy... I pewnie coś jeszcze.

W zeszłym roku w GenConie wzięło udział 25000 osób. Tegoroczny był podobno większy. To jest naprawdę duża impreza.

Na koniec jeszcze dwa spostrzeżenia – rzeczy, które mnie zaskoczyły. Przede wszystkim wszechobecność gier karcianych. Gdziekolwiek poszliśmy, natykaliśmy się na karty – zarówno na stoiskach firm, jak i na korytarzach, gdzie fanowie wystawiali swoje kolekcje na sprzedaż bądź do wymiany. I jeśli na Genconie odbywały się jakieś gry nie ujęte ramkami, nie sponsorowane, spontaniczne, to były to właśnie zabawy plastikowymi, kolorowymi prostokącikami. Bo to proste, łatwe, szybkie. Żegnajcie wielkie systemy?

I druga obserwacja – przeciętny wiek graczy. Dużo wyższy niż u nas. Przypuszczam, że około 27–30 lat. Spotykaliśmy, oczywiście, ludzi bardzo młodych, jednak wcale częstym widokiem był starszy pan z zapałem przestawiający figurki na jakiejś dioramie. Znajomy Amerykanin, z którym podzieliłem się tym spostrzeżeniem powiedział, że to, co się tu wyprawia, jest zabawą ludzi co najmniej niezależnych finansowo. A więc nieco starszych. Być może, a być może ci starsi panowie to pokolenie nastolatków z lat siedemdziesiątych, zaczynających wtedy z *D&D* swoją przygodę w światy wyimaginowane. Dobrze o nich świadczy, że pozostali im wierni. Czego Wam i sobie życzę.

Darosław J. Toruń

1995 OFFICIAL PROGRAM
MECCA Convention Center
Milwaukee, Wisconsin
August 10-13, 1995
GEN CON®
GAME FAIR
Special Events
• Pageantry of Fantasy
• Sci-Fi Saturday
• Superhero Sunday
• Costume Contest
• Starbase I
• Pinnacle Game Events
• AD&D® Open 3
• Exclusive RPGA® Events
• Historical Wargaming
• World's Largest RPG Game Auction
Special Guests
James "Scotty" Doohan
Mark "Luke Skywalker" Hamill
Adrian "Highlander" Paul
Sergio Aragonés
Larry Niven
CDR Mark McDonaugh
Boris Vallejo & Julie Bell

ZMAGANIA Z CHAOSEM

– Jeżeli bohater poświęca miesiąc na naukę posługiwania się bronią dwuręczną pod okiem doświadczonego nauczyciela, to czy by uzyskać odpowiednią umiejętność, należy wydać jeszcze 100 PD? A może za samą naukę należy przyznać bohaterowi trochę punktów? Jeśli tak, to ile?

Nauka ma na celu zapoznanie bohatera z podstawami danej umiejętności. Nikt po ukończeniu szkolenia nie jest ani wyszkolonym kartografem, ani doskonałym szermierzem. Osoba, która ukończyła jakiś trening, nie wie jeszcze wielu rzeczy, nie ma pojęcia o subtelnościach związanych z wykorzystaniem świeżo zdobytej wiedzy. Do tego potrzebne jest doświadczenie. Nie można więc pozwolić graczowi, by jego bohater posiadł jakąś umiejętność bez wydawania punktów doświadczenia, są one warunkiem koniecznym jej zdobycia. 100 PD potrzebnych do poznania jakiejś umiejętności odzwierciedla doświadczenie konieczne do przekształcenia poznanej wiedzy teoretycznej w zdolności praktyczne, dlatego nie można zrezygnować z ich egzekwowania.

Teoretycznie, samo szkolenie też powinno być związane z uzyskaniem jakiejś niewielkiej liczby PD, ale praktycznie są one wliczone w koszt zdobycia tej umiejętności.

Więcej informacji dotyczących nauki i zdobywania umiejętności można znaleźć w dodatku Potępieniec, w artykule „Ćwiczenie czyni mistrza", do którego odsyłam wszystkich zainteresowanych.

– Czy po rozwinięciu profesji odkrywcy lub kupca, tzn. po wykupieniu wszystkich rozwinięć i umiejętności, trzeba zdobyć wszystkie przedmioty i pieniądze (a jeśli tak, to jak?), żeby móc przejść do którejś z profesji wyjściowych?

Zacznijmy od tego, że w samym pytaniu znalazł się błąd. Aby w ogóle móc zdobyć jakąś profesję, należy skompletować wszystkie przedmioty, jakie są wyliczone w jej opisie. Nie można więc najpierw rozwinąć charakterystyki i wykupić umiejętności, a dopiero później zdobyć wyposażenie. Kolejność powinna być dokładnie odwrotna.

Co do sposobu uzyskania pieniędzy i innych drogich przedmiotów, to wydaje mi się, że należy skonsultować się z własnym Mistrzem Gry i wspólnie ustalić sposób ich zdobycia, przy czym najlepiej jest rozegrać w tym celu przygodę, bądź kilka przygód.

– Czy bohater może zrezygnować z zadawania dodatkowych obrażeń?

Raczej nie. Dodatkowe obrażenia, następujące po wyrzuceniu 6 podczas określania siły uderzenia, symulują trafienie w jakieś szczególnie wrażliwe miejsce bądź po prostu nadzwyczaj silny cios. Bohater nie ma w tym przypadku specjalnego wyboru. Natomiast za całkowicie dopuszczalną należy przyjąć sytuację, w której gracz PRZED dokonaniem rzutu k6 decyduje się, że do jego wyniku doda tylko np. 1 punkt z własnej Siły (odzwierciedla to dobrowolnie zmniejszoną siłę włożoną w cios).

– Czary typu „Aura" dają dodatkowe Punkty Pancerza. Czy przy walce bez broni, traktujemy je jak pancerz skórzany (PP+1), czy jak pancerz metalowy (PPx2)?

Na powyższe pytanie odpowiedziano w przepisach gry. Wystarczyłoby jedynie dokładnie przeczytać opis tych czarów. Jest tam wyraźnie napisane, że zaklęcie danego rodzaju zwiększa liczbę Punktów Pancerza na poszczególnych lokacjach ciało o 1 lub 2 PP. Nie ma więc znaczenia, w jaki sposób opancerzona jest osoba, na którą rzucono czar.

– Według przepisów można próbować wykonać tylko jeden unik w ciągu rundy. Czy liczą się też nieudane uniki?

A dlaczego miałyby się nie liczyć? Przecież bohater wykonał jakiś ruch, poświęcił na to czas, unik miał miejsce. To, czy był udany, czy też nie, nie ma najmniejszego znaczenia.

– Czy można próbować wykonać unik, już po określeniu wielkości obrażeń zadanych przez cios?

Nie. Gracz musi zadeklarować, że jego postać wykonuje unik tuż przed zadaniem ciosu przez wroga, tzn. zanim zostanie stwierdzone, czy test jego WW był udany. Oczywiście, nie należy chyba dodawać, że uniknąć można tylko tych ciosów, które można zobaczyć.

Po wykonaniu testu trafienia, a nawet po obliczeniu wielkości ewentualnych obrażeń, można spróbować jedynie parowania.

– W podręczniku głównym napisano, że cecha Ataki nie ma górnej granicy, natomiast w Potępieńcu czar Przyspieszenie czasu określa maksymalną ilość ataków na 10. Która z zasad jest prawdziwa?

Prawdziwa jest informacja podana w Potępieńcu. Niezgodność powstała przez zmianę w systemie Inicjatywy wprowadzoną w tymże dodatku. Zresztą, większość zasad podanych w dodatkach, zastępuje zasady podane w podręczniku głównym, chyba że tekst wyraźnie stwierdza, że zmiana jest jedynie jednorazowa i dokonana dla potrzeb konkretnej przygody.

– W charakterystyce smoków napisano, że mają one 50% odporności na ogień magiczny. Czy oznacza to że:

a) istnieje 50% szans na to, że atak ogniem magicznym nie spowoduje żadnych obrażeń

b) obrażenia zadane ogniem magicznym są redukowane o połowę?

Prawdziwe jest drugie stwierdzenie. Obrażenia zadane smokom za pomocą magicznego ognia są zmniejszane o połowę, zaokrąglając w górę.

A teraz jeszcze fragment listu mojego stałego korespondenta, Macieja Afanasjewa.

– (...) I na koniec została jeszcze sprawa dotycząca rycerzy (również zakonnych). W numerze 14 padło pytanie, czy przedstawiciele innych ras mogą zostać rycerzami zakonnymi. Otóż istnieje coś takiego, jak Zakon Kamiennego Muru, będący organizacją krasnoludzką, poświęconą Grungniemu. Charakterystyka zakonnika-krasnoluda to właśnie charakterystyka rycerza zakonnego (z małymi zmianami dotyczącymi umiejętności, gdyż jest to zakon pieszy). W numerze 16 także była poruszana sprawa rycerska. Otóż wydaje mi się, że dużo wątpliwości narobiło przetłumaczenie angielskich nazw free lance i templar jako rycerz najemny i rycerz zakonny. Obydwie te profesje, zgodnie z artykułem Davisa i Bruntona „Social Level", zamieszczonym w 138 numerze White Dwarfa, nie zaliczają się do klasy szlacheckiej. Należy do niej natomiast szlachcic, który na pierwszym poziomie szlachectwa może używać tytułu „rycerz". I w ten sposób powstało małe zamieszanie. Proponuję przyjąć, że profesje „rycerskie" są otwarte dla wszystkich, ale nie mają nic wspólnego ze średniowiecznym rycerzem-szlachcicem. Gorzej będzie, gdy ktoś powie „Panie rycerzu" do takiego wojaka, gdyż tak należałoby się zwracać do szlachcica.

Z czym zgadza się Artur Marciniak



Marcin Perkowski

BRUDNI, BRZYDCY I ZIELONI...

II miejsce w konkursie na scenariusz

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Wstęp

Przygoda „Brudni, brzydcy i zieloni..." jest typową jednostrzałówką i nie powinna być rozgrywana jako część jakiejś kampanii. Zresztą, nikt chyba jeszcze w **Warhammerze** nie kreował postaci goblinoidów jako bohaterów graczy. Przygoda jest raczej próbą udowodnienia, że z „drugiej strony" też bywa wesoło i ciekawie i że „orki też ludzie". Co do prowadzenia takiej drużyny... No, cóż – robi się to tak samo jak zwykle, tyle że zupełnie na odwrót.

Wprowadzenie

Dzień zaczął się pięknie. Wielką, prześlicznie obrzydliwą burzą z piorunami, ścigającymi się z równie obrzydliwym wichrem, świszczącym między spróchniałymi pieńkami szczękających zębów. Taka pogoda zatrwożyłaby niejedno mężne, zielonkawozgniłe serce, nawet gdyby przyszło przeczekać ją pod przeciekającym okapem rodzinnej ziemianki, a co dopiero tu – na szczytach obcych, stromych i niepokojąco gęsto zaludnionych przez „krótkich" Górach Końca Świata. Nic więc dziwnego, że humory „paczki" dawno się zważyły. Nawet to, że Strup Parzyłapa wywinął na śliskich kamieniach orła i tracąc resztki godności z wrzaskiem wylądował dwieście metrów niżej, rozpłaszczony jak stara szmata, nie poprawiło nikomu nastroju. Co do żywności, to nawet padlina może się skończyć, a skończyła się właśnie wczoraj. Wylosowany przez wskazanie snotling Kikut, miast pełnić rolę honorowego (i jedynego) dania na ostatnim postoju, z kwikiem podążył w ślady Strupa pozbawiając bandę swego towarzystwa i – co gorsza – obiadu.

Dopiero pod wieczór Khorne okazał się mniej wredny dla swych wiernych i zezowate oczy bohaterów ujrzały kotlinę z usadowioną na jej dnie, w wąskim korycie rzeki, wioską. Nad drewnianymi chatami górowało potężne zamczysko w, bliskim sercu, stanie kompletnej ruiny.

Wioska liczyła sobie jakieś dwanaście dymów. Tyle przynajmniej unosiło się z pogorzeliska, które po niej zostało.

Paczka zeszła w kotlinę i z bólem stwierdziła, że zgliszcza zostały doszczętnie złupione. Za to porozrzucane wszędzie ludzkie ciała sprawiały wrażenie starannie poćwiartowanych przez jakąś bratnią duszę i zapasy padliny dało się uzupełnić w miarę szybko. I wtedy stało się.

Szef paczki, czarny ork Szrama-Na-Ryju, zobaczył błyskotkę. Leżała sobie spokojnie na kupce jelit między wioską, a zamkiem, i jak to błyskotki – błyszczała. Szrama, jako zażarty kolekcjoner, otarł cacko z brudu i wpiął w ucho. Wtedy zobaczył drugą błyskotkę. Bliżej zamku. Podszedł, obejrzał, podniósł i przypiął do nosa. Rozejrzał się i doznał olśnienia. Poszedłszy po rozum do głowy i wróciwszy z niczym, szef zwołał kompanów. Z właściwą sobie swadą oznajmił: – *Ty, ty i ty* – szponiasty paluch prawie trafił w oko jednego z ochotników. – *Wy iść tam* – pokazał na zamek, który nie zareagował. – *Wy przynieść cacka do rańca. Przynieść cała skrzynka, albo ja wam zrobić wi... ee... wiselekcje. O!* – zakończył, klepiąc sękatymi łapami stylisko wyjątkowo stylowo zardzewiałego topora.

Historia Kar-ghoula i jego drużyny

Kar-ghoul – święty wojownik Malala nie zawsze miał kościstobiałą twarz, rozdwojony język, kły i przerażająco długie szpony. Nie zawsze też chadzał w masywnej zbroi płytowej, rzeźbionej w pająki i fantazyjne stworzenia rodem z delirium grabarza.

Urodził się jako człowiek – Karl syn Johanna – w domu wieśniaka u podnórza Gór Krańca Świata. Wydawało się, że Karl przejmie po ojcu znośnie dochodową hodowlę świń. Przeznaczenie zakpiło jednak z młodego świniarka. Gdy czteroletni chłopiec oporządzał kawałkiem słomy ulubioną maciorę ojca, zza wzgórza wyjechał zakuty w ognistej barwy stal jeździec na czarnym koniu. Postał chwilę i machnął ręką. Karl schowany za wielkim cielskiem świni obserwował, jak na bezbronną wioskę spada wyjąca i klnąca orkowa tłuszcza. W parę minut kwitnąca wieś obrócona została w perzynę, a jej mieszkańcy wyrżnięci jak – nie przymierzając – stado prosiąt.

Karl ocalał. Wtulony w świński bok przetrwał pierwszy atak, w czasie którego żądza krwi i mordu zaślepiła orki. Dopiero w czasie plądrowania zdobytej wsi poczuł, jak jakaś ręka odrywa go od ziemi i unosi wysoko w górę. Przez chwilę uniesiony za kark jak szczenię patrzył prosto w oczy rycerza. Zdawały mu się być dwoma ogniami wrzuconymi w głąb hełmu i płonącymi poprzez wizurę. Potem Karl kopnął. Rycerz tylko odsunął rękę i bosa stopa pacnęła w pancerz.

Głos czarniejszy i głębszy niż bezdenna odchłań stwierdził: – *Jest w tobie dużo nienawiści i odwagi, łepku. To dobrze. Bo gdy z tobą skończę, będziesz ział nienawiścią, jak smok ogniem.*

Mijały lata. Drechendust – wojownik i wyznawca chaotycznego boga Malala, pozostającego w ciągłej wojnie z całym światem – wraz ze swoją armią goblinoidów przemierzał równiny Pustkowi Chaosu. Walczył z wyznawcami innych bogów albo najeżdżał przygraniczne osady ludzi i krasnoludów. Dotrzymał słowa danego małemu Karlowi. Posiał w nim ziarno nienawiści i poił je wodą upokorzeń, tak by wydało obfity owoc. Jednocześnie zaprawiał Karla w walce i wpajał mu wiarę w Malala. Karl, leżąc obity i pokrwawiony na stosie skór przed wejściem do namiotu swego pana, śnił o zemście. Widział wręcz, jak tępym nożem dźga brzuch swego „dobroczyńcy" i pruje. Pruje, aż do gardła.

Gdy Karl miał szesnaście lat, mała armia Drachendusta wpadła na Równinie Pyłu na nieco większą armię Hannzalmana Szkieletorękiego, ukochanego (jak mówiono) wojownika Khorne a. Rozgorzał okrutny i bezpardonowy bój, jaki możliwy jest jedynie pomiędzy istotami stawiającymi nienawiść ponad własne życie. Miecze i czary, kły i pazury. Bitwa trwała cały dzień, aż wreszcie wojska Drachendusta zaczęły zdobywać przewagę. Sam dowódca, stojąc na stosie trupów, dzierżył w dłoni zakrwawiony magiczny sztandar. Miecz Drachendusta ciął przeciwników niczym kosa żyto. Aż wreszcie w wirze walki stanęli naprzeciw siebie – on i Hannzalman. Rozgorzał pojedynek godzien pieśni. Ścierali się po wielekroć, ich miecze sypały iskrami i błyszczały magią. Wiele cięć było celnych i obaj walczący obficie broczyli z licznych ran. A jednak żaden nie mógł uzyskać przewagi. Na wpół kościany miecz Szkieletorękiego ciął ze świstem powietrze, a pokryta niezniszczalnymi rytami i płaskorzeźbami głownia Drachendusta wyła niczym szarżujący minotaur. W pewnym momencie za plecami walczących pojawił się Karl. Widząc dwóch przeciwników, Hannzalman zawahał się przez chwilę. To kosztowało go życie. Rycząca klinga wgryzła się w ciało, bez oporu przechodząc przez tytaniczną zbroję. Rycerz padł, a zwycięzca, nie pomny na toczący się wokół bój, opadł na kolana, odrzucił hełm i zaczął pożerać trupa. – *Teraz!* Karl odrzucił skrwawiony kiścień i wyjął zza pasa nóż. Podszedł od tyłu do chłepczącego krew Wojownika Chaosu i z zimną rozkoszą wbił ostrze w jego kark. Drachendust zginął na miejscu.

Bitwa była wygrana. Ale armia zdziesiątkowana do raptem kilkunastu w pełni sprawnych wojowników (licząc snotlingi) nie stanowiła już siły, jaką była wcześniej. Jako nowy dowódca Karl postanowił, iż czas zaszyć się gdzieś, gdzie życie jest lżejsze, a bitwy łatwiejsze. Dorżnęli więc rannych i ruszyli w kierunku Pogranicza. Tej nocy Karl miał sen, czy może raczej widzenie. Pochwycił go obrzydliwy, rogaty potwór siedzący na tronie z czaszek i płomieni. Trzymając go w dwóch palcach jak muchę, monstrum przemówiło głosem, przy którym dudniący charkot Drachendusta brzmiał jak kwilenie dziewicy. Stwór rzekł: – *Zaprawdę, postępek twój, robaku, napełnił*

serce me radością. Tedy daję ci to, co sam wziąłeś od dobrego mojego sługi, Drachendusta. Daruję cię życiem, zbroją i mieczem jego, byś mi wiernie służył i krew w mej sprawie przelewał. A oto i dar mój, boś zdradą i nienawiścią swoją w pełni nań zasłużył. Zwać się odtąd będziesz Kar-ghoul – Ten Który Chadza Miedzą.

Karl obudził się z krzykiem. Leżał na łożu swego „mecenasa". Odziany był w jego zbroję, u swego boku widział jego miecz. Zerwał się i próbował zdjąć z siebie okrywające go płyty. Stwierdził jednocześnie dwa fakty. Po pierwsze – iż zupełnie, ale to zupełnie nie czuje ciężaru pancerza, a po drugie, że ten ostatni za żadne skarby świata nie daje się zdjąć. Wysyczał przekleństwo i wyszedł przed namiot. Przechodzący snotling charknął cicho, poszarzały na gębie i padł na zawał. Inni, równie szarzy, stali jak wryci albo pierzchali w popłochu. Podszedł do studni i nachylił się nad taflą wody. Odrzuciło go. Ze strachu. Koścista blada twarz z zapadniętymi oczami i wijącym się między spiczastymi zębami rozdwojonym językiem nie mogła należeć do jego. Ale należała. Wściekły i przerażony zebrał tych, co nie uciekli i ruszył w kierunku Gór Końca Świata. Malal, w miarę jak Karl znaczył swój szlak zgliszczami i trupami, błogosławił mu, zsyłając nowych wojowników najróżniejszego rodzaju. Wreszcie, po latach, znużony rycerz Chaosu dotarł do małej wsi położonej w kotlinie u stóp opuszczonego zamku. W jego przepastnych lochach Kar-ghoul zapadł wraz z całą kompanią, a gdy już się jako tako urządził, zszedł w dolinę i dla świętego spokoju wyrżnął wioskę do nogi. Noc zapowiadała się chłodna, więc mimo ciepła pogorzeliska najeźdźcy wrócili do fortecy, gubiąc po drodze różne znalezione we wsi bezwartościowe błyskotki. Gdyby Kar-ghoul postanowił zostać, cóż, zobaczyłby idącą grzbietami gór małą bandę wycieńczonych orków i scenariusz skończyłby się, zanim by się naprawdę rozpoczął.

Zamek Devonbelt

Devonbelt, zamek i wioska, kwitły jeszcze jakieś trzydzieści lat temu, gdy pobliska kopalnia krasnoludzka przynosiła krociowe zyski. Pan na zamku – Rupert Dantone – szlachcic pośledniejszego sortu, miał głowę do interesów. Przez Devonbelt złotym strumieniem płynęło krasnoludzkie rękodzieło. Wioska kwitła i ludziom żyło się dostatnio. Wszystko zmieniło się, gdy żyła złota uległa wyczerpaniu. Krasnoludy z górniczej osady spakowały manatki i odeszły. Dantone ze zgryzoty przeniósł się do lepszego świata, a wioska zmarniała, egzystując na krawędzi ubóstwa. Tylko pochowane w domach krasnoludzkie świecidełka przypominały o przeszłości. Co do zamku, to spadkobiercy zjawili się szybko, a wyjechali jeszcze szybciej, zabierając ze sobą, co było cennego. Samego zamku nie udało się nikomu wcisnąć. Do chwili, gdy nadszedł Ten Który Chadza Miedzą.

Drużyna

Kiełbas – orkowy bohater



Przemyślenia: *Ja być wielka ork. Wielka wojownik. Większa niż Szrama-Na-Ryju. Jak ja wrócić, to ja mu... wsadzić nóż w karczycho. I wziąć jego helma. Ja będa wodza i lo!*

Opis: Jesteś wysokim i postawnym (jak na przedstawiciela swej rasy) zielonoskórym orkiem. Po Szramie jesteś najlepszym wojownikiem bandy, co temu ostatniemu pasuje jak wrzód na siedzeniu. Jako jedyny z grupy posiadasz coś na kształt pancerza, choć jest to niemożliwa do opisania składanka kolczug, napierśników i innych kawałków metalu (np. cynowego kubka). Broń też masz niezgorszą, bo jest nią wyrwany z ręki jakiemuś umiejącemu (nie na zawał che, che, che) rycerzykowi miecz półtoraręczny z rozbrajająco bezsensownym jelcem w kształcie rogów jelenia. Gdybyś wpadł na pomysł, aby go czyścić, miecz byłby jeszcze ładniejszy. Hełmu nie masz. Ale tym się nie przejmuj. Jeszcze znajdziesz.

Ekwipunek: worek, a w nim 4 porcje świeżej padliny, patyk do dłubania w zębie, krzesiwo i hubka, 3 pochodnie, bukłak z wodą, pięć metrów liny. Poza tym, pancerz bastardowy (1 PP korpus) i miecz półtoraręczny. Masz też okrągłą tarczę (1 PP) z wymazanym na niej napisem „Kjełpas" (namalował go kiedyś Grzdyl).

Umiejętności: *bijatyka, celny cios, mocna głowa, ogłuszenie, oburęczność.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4	5	7	37	2	29	41	23	37	32	18

Grzdyl – gobliński mag II poziomu



Przemyślenia: *Przeżyć, przeżyć i jeszcze raz przeżyć. Potem wrócić do Detsburga i poskarżyć się Lordowi Detowi. Obejrzeć egzekucję Szramy-Na-Ryju, siąść na zadzie i już nigdy nie ruszać na żadną wojnę. Nic nie robić, a w przerwach – odpoczywać.*

Opis: Jako gobliński inteligent (uznany twórca poezji bezokolicznikowej, pupilek mecenasa Deta i wreszcie mag! No nie?) gardzisz bezsensowną przemocą. Przemocą sensowną zresztą też. Są przecież lepsze sposoby. Na przykład twoja babka. Załatwiła pół rodziny zupką z trupcem żygulem, zanim ktoś się kapnął i załatwił babkę (tym razem klasycznie – widłami). Albo wujo – szaman-oszołom. Jak sobie kiedyś chlapnął... Ale dość o tym. Najważniejsze, że Szrama cię nie lubi. I co gorsza, zdaje sobie sprawę, że jeśli ty wrócisz żywy, to Szrama-Na-Ryju stanie się Szramą-Na-Palu. Cóż, ty też nie jesteś w ciemię bity, a twoje sakwy kryją niejedną niespodziankę.

Ekwipunek: mnóstwo większych i mniejszych sakw. A w nich: ingrediencje – tubka, gliniany dzwonek, zdechły gołąb (6 porcji puchu), kulka siarki, 10 glinianych fiolek z wódką „Mocz Ogra", cztery fiolki Czarnego korzenia (patrz Trucizny), pałka, sztylet, 4 porcje prowiantu.

Umiejętności: *rzucanie czarów – magia prosta, magia wojenna 1 i 2 poziomu, bystry wzrok, kartografia, warzenie trucizn, odporność na trucizny, czytanie i pisanie (kiepsko!), zielarstwo, krasomówstwo, wróżenie (z jelit pokonanych wrogów).*

Zaklęcia:

Magia prosta: *uśpienie, dźwięki, magiczny alarm, płonące światło.*

Magia wojenna: *ognista kula, kradzież rozumu, śniedzisty spluj (opis czaru na końcu przygody).*

Punkty magii: 14

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	33	2	2	6	50	1	24	25	48	32	32	27

Serafin – gobliński złodziej

Przemyślenia: *Cacko jest cacko. Dla cacek warto się nawet narażać. Bez przesadyzmu, oczywista. Niech głupie orki idą bić w ryj, a mądry goblinek szast i sru z kuszy bełcikiem, a potem cap cacka. Dyla i tyła.*

Opis: Gdyby nie twój pociąg do „Jasia Pląsawiczka", dalej spokojnie kroiłbyś frajerów w tunelach Mordowca. A tak, gdy wytrzeźwiałeś, rodzinne nory były już daleko, a ty dożywotnio i ochotniczo (a jakże) wcielony zostałeś do armii łaskawego (żeby go...) lorda Deta. Zawsze jednak można się jakoś urządzić. Twoje naturalne zdolności do kuszy, pułapek i rozbawiania głupiej gawiedzi utrwaliły twoją pozycję maskotki. Tak naprawdę, to nie masz pojęcia, za co podpadłeś Szramie, ale jak (i jeśli) wrócisz, to postarasz się, by prędzej zobaczył własną rzyć bez pomocy wiadra z wodą, niż jakieś cacko.

Ekwipunek: torba, a w niej: lekka kusza, trzynaście bełtów, bukłak „Desteńskiej Żygownicy", trzy sztylety do rzucania zatrute *Czarnym Korzeniem*, 5 metrów liny z hakiem, 4 pochodnie, 4 porcje ludziny, krzesiwo i hubka. Poza tym masz krótką szablę (obrażenia -1) i sztylet przerobiony na lewak.

Umiejętności: *uniki, celny strzał, bijatyka, wykrywanie pułapek, zastawianie pułapek, gawędziarstwo, cichy chód – tunele i podziemia, bystry wzrok, czuły słuch, otwieranie zamków.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	42	3	3	8	36	1	31	18	18	18	18	20

Trypuć Muśnięty – gobliński fanatyk

Przemyślenia: *O Kaliiiii!!! O Kaliiiii!!! Krwiiii!!! Flaków!!! Tobie łoooo!!! Górę flaków!!! A na czubek wisienkę!!!*

Opis: No cóż. Akurat ty chyba nie dziwisz się, że Szrama chce się ciebie pozbyć. Jako zajadający się halucynogennymi grzybkami, fanatyczny wyznawca goblińskiej Bogini-Baby Z Jelitami w Ustach, zwanej też Kali, jesteś co prawda straszny w walce, ale też i zdrowo niebezpieczny dla otoczenia. Co tam – jak wrócisz, to wyrwiesz Szramie robaczywe serce i poślizgasz się na jego jelitach. Przystępując do walki, możesz pożywić się posiadanymi Grzybkami Kali. Efekt może być najróżniejszy (Patrz tabela Trypuć podana na końcu scenariusza). Każdy inny goblinoid zareaguje na grzybki jak po spożyciu 1k4 porcji Czarnego korzenia.

Ekwipunek: 2 torby. W jednej 9 porcji grzybka (gdy zostaną tylko 3, ze zgrozy wpadasz w histerię. Opanowanie -10.).

W drugiej: 6 porcji padliny, krzesiwo i hubka, manierka piwa tak podłego, że nawet nie ma nazwy, sztylet, poczwórna porcja Czarnego korzenia (na wypadek dostania się do niewoli). Poza tym dźwigasz wielką stalową kulę na łańcuchu (traktowana jak halabarda z WFRP).

Umiejętności: *akrobatyka, broń specjalna: kula na łańcuchu, uniki, celny cios, wyczucie kierunku, odporność na trucizny, szaleńczy atak.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	5	4	4	8	30	1	18	5	10	18	13	10

Gog i Magog-snotlińscy mordercy tandemowi

Przemyślenia: *Takie trzy, jak nas dwa, to nie ma ani jeden.*

Opis: Fakt. Jak na dwa zielone kurduple jesteście świetni. Uzbrojeni w dwie szable (każdy) nie dajecie szans pojedynczemu przeciwnikowi. Podczas gdy jeden paruje ciosy przeciwnika, drugi może skupić się na zadaniu morderczych cięć (walcząc w tandemie parujący i atakujący mają +15 do WW). Osobno nie jesteście co prawda już tacy blaskomiotni, ale najpierw niech znajdzie się taki, co was rozdzieli. Statystyki obu snotlingów są takie same.

Ekwipunek: obaj macie sakwy, a w nich: po 2 porcje ludziny, krzesiwo i hubka, 2 pochodnie, sztylet. Poza tym mała tarczka na przedramię (+5 do WW przy parowaniu) i dwie lekkie, zakrzywione szable (obrażenia -1).

Umiejętności: *celny cios, uniki, szósty zmysł, oburęczność.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	27	17	2	1	4	40	2	14	14	14	25	13	17

Tarach – orkowy wojownik (prawie pomniejszy bohater)

Przemyślenia: *Bleee, buuu, eeee, o!*

Opis: Nic dodać, nic ująć. Za mądry, to ty chłopie nie jesteś. Ale jak przywalisz, to...

Ekwipunek: worek, a w nim: 6 pochodni, 4 porcje padliny, bukłak z wodą (fuj!), krzesiwo, koralik, złamany sztylet, sznurek (30 cm), kawałek placka (mający dwa tygodnie), dwuręczny korbacz, szabla.

Umiejętności: *broń specjalna: dwuręczny korbacz, bardzo wytrzymały, bijatyka.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	40	25	4	5	7	20	1	17	10	5	35	30	7

Napholeron – snotliński bohaterek



Przemyślenia: *Krótki!? Ja ci (tu bluzgi) pokazać, co być krótkie! Twoja życie!!!*

Opis: Nawet jak na snotlinga, straszny z ciebie konus. Nadrabiasz wrzaskiem i ciskaniem się na wszystkie strony. Z powodzeniem. Odkąd rozkwasiłeś ryja temu orkowi, co chciał na tobie usiąść, nikt tego nie próbował. Twój topór sieje prawdziwą trwogę wśród przeciwników, którzy, nie mogąc dojrzeć cię miotającego się na drugim końca trzonka, myślą, że mają do czynienia z nawiedzoną bronią.

Ekwipunek: plecak, a w nim 2 porcje padliny, lina 1m, cztery sztylety, kastet, garota, bukłak na krew pokonanych, duży worek na głowy pokonanych wrogów i malutki woreczek na zęby (twoje lub pokonanych wrogów), topór.

Ruiny zamku

Z zamku pozostał w zasadzie jedynie parter. Piętro istnieje w symbolicznej formie pozbawionych dachu (o drewno dość trudno w tych okolicach) ścian.

Parter

Od roztrzaskanej bramy po brudne korytarze i pokoje, parter zamku to ruina. Układ pomieszczeń, ich ilość i zawartość jest najzupełniej dowolna (wymyśl je sobie). Tylko parę miejsc odgrywa rolę w scenariuszu:

Schody na piętro. Jeden z wyższych stopni jest skruszały. Istnieje 60% szans, że pierwsza idąca postać straci grunt pod nogami. Udany test na Zręczność pozwoli zachować równowagę, inaczej bohater poleci parę metrów w dół i rozpłaszczy się na posadzce, tracąc 2 punkty **Żywotności** (mała rzecz, a cieszy). Każdy bohater, który będzie próbował łapać osobę tracącą równowagę winien wykonać test **Zręczności** (czy złapał) i test **Siły** (czy utrzymał). Nieudany test **Siły** oznacza, że niedoszły wybawiciel podzieli los ratowanego. Każdy kolejny gracz próbujący ratunku ma test Siły utrudniony o +1. Przy dobrych układach może się zdarzyć, że cała drużyna wyląduje na dole. (Wtedy możesz przyznać dodatkowe obrażenia za zgniecenie).

Kominek – a raczej jego resztki. Można w nim znaleźć pogrzebacz, a jeżeli ktoś zbada wewnętrzną krawędź okapu, to znajdzie ognioodporną kasetkę zamykaną na krasnoludzki zamek szyfrowy. Solidna robota, nie do rozbicia w sposób konwencjonalny. Szyfr w zamku to kombinacja 236582. Wewnątrz jest mnóstwo monet (jakieś 1000 koron). W temacie szyfru gracze nie będą mieli żadnych wskazówek i odgadnąć go mogą jedynie przypadkiem.

Kuchnia – to tu znajduje się zejście do piwnic połączonych niegdyś z krasnoludzką siedzibą. Mimo zawalenia przejścia, wciąż można dostać się do sporej części korytarzy, w których między innymi znajduje się legowisko grupy Karla. Przejście do piwnic jest przemyślnie zamaskowane starą szafą, ale bohater z czułym węchem wyniucha dochodzący zza szafy swojski zapach goblinoidów i zgnilizny. Szafę można odsunąć, porąbać albo beztrosko przez nią przejść.



Piętro

Nie ma tu nic godnego uwagi, poza starą, nadgniłą skrzynią stojącą w kącie. W skrzyni smacznie odsypia swoją wartę gobliński strażnik. Jeżeli bohaterowie będą zachowywali się cicho, strażnik obudzi się dopiero w momencie otwarcia swego „łóżka". Sparaliżowany strachem nie będzie mógł nic robić przez 1k3 tur. A potem wrzaśnie. Nie ma co prawda szansy, aby ktoś go usłyszał, ale gracze o tym nie wiedzą (niech się pomartwią). Wrzeszczący strażnik będzie próbował wyrwać się bohaterom i nawet nie pomyśli o walce. Strach doda mu skrzydeł tak, że jego **Zręczność** wzrośnie o +10, a **Szybkość** o +1. Nie mogąc uciec na schody, wyskoczy przez dziurę w ścianie, roztrzaskując się u podnóża zamku. Gdyby bohaterowie zachowywali się na tyle głośno, by zbudzić strażnika, przyczai się w skrzyni i wyskoczy z wrzaskiem na otwierającego (wygrywając test *zaskoczenia*).

Pojmany żywcem – padnie na zawał.

Piwnica. Pomieszczenie jest całkowicie ciemne i puste. Wielka dziura w ścianie, niczym gardziel przedwiecznego stwora, to jedyne intrygujące miejsce. Dziura jest obmurowana, ale po paru krokach przechodzi w korytarz wykuty w litej skale. Odłamki gruzu pokrywają podłoże, a pod ścianami widać resztki stempli.

Korytarze

Korytarze tuneli nie są jednakowe. Można w nich wyodrębnić kilka sekcji.

Korytarz 1. Prowadzi z piwnicy, by po kilkudziesięciu krokach rozgałęzić się w korytarze 2 i 3. Ta część podziemi znajduje się w dość dobrym stanie. Gruz nie jest zbyt trudny do przejścia, a podpory ścian i same ściany wyglądają solidnie.

Korytarz 2. Szeroki na dwa orki korytarz prowadzi ostro w dół, coraz mniej przypominając wytwór krasnoludzkich rąk, a coraz bardziej dzieło natury. Z każdą chwilą narasta szum, podobny do dźwięku wydawanego przez spadającą wodę. Po jakichś 200 metrach korytarz kończy się w lokacji 1.

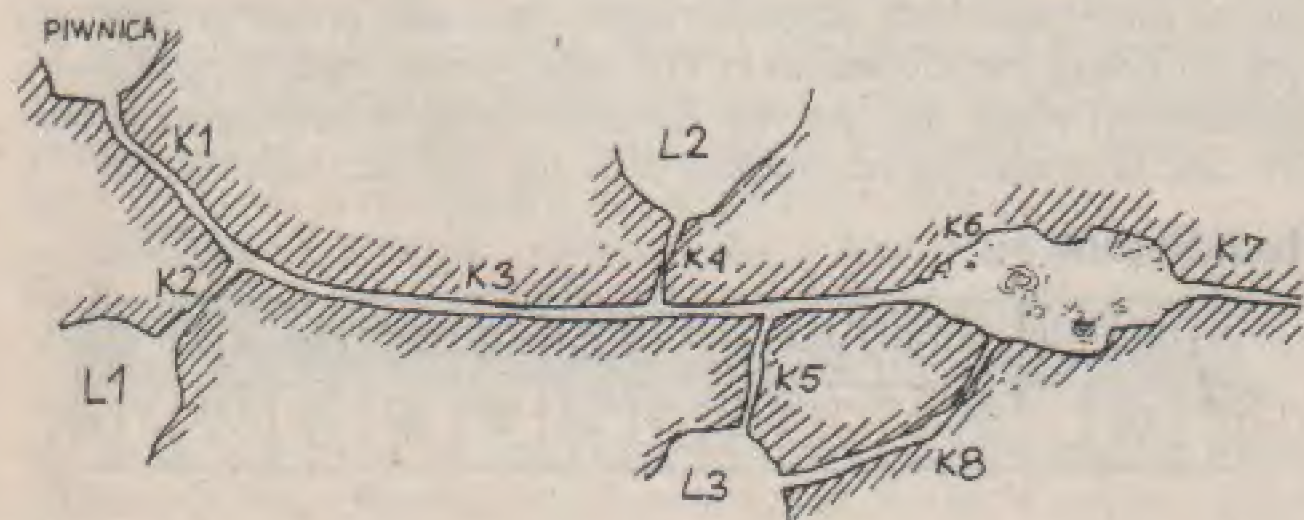
Korytarz 3. Z wyglądu przypomina korytarz 1, jest jednak w nieco gorszym stanie. Odchodzą od niego korytarze 4 i 5. Po kilkudziesięciu krokach pasaż przechodzi w korytarz 6.

Korytarz 4. Krótki, kilkunastometrowy wąski korytarzyk. Sprawia wrażenie wykutego pośpiesznie i równie pośpiesznie porzuconego. Osoba mająca czuły węch lub taka, która wykona udany test *obserwacji*, dostrzeże ślady krwi (lub ją poczuje). Ślady wyglądają, jakby korytarzem przeciągano ciężko ranną osobę. Korytarzyk kończy się w lokacji 2.

Korytarz 5. Już z korytarza 3 widać, że to przejście jest jasno oświetlone. Od razu rzuca się w oczy, że zostało o wiele staranniej wykończone. Korytarz jest szeroki na trzy i wysoki na dwa orki. Ściany ozdobiono, sprawiającymi wrażenie niedawno wykutych, krasnoludzkimi rytami i runami. Co najważniejsze, w uchwyty na ścianach zatknięto płonące pochodnie. Na dodatek – zatknięto niedawno. Po kilkudziesięciu krokach drużyna dotrze do nie domkniętych, masywnych drzwi prowadzących do lokacji 3.

Korytarz 6. Budując korytarze w poszukiwaniu kruszców, krasnoludy trafiły na te jaskinie. Zachwyceni ich pięknem górnicy pozostawili je nie naruszone i potraktowali jako część korytarza. Jaskinie są bardzo duże. Podłoże zdobią stalagmity i utworzone z wapiennych nacieków fantastyczne kwiaty i porosty. Światło pochodni z trudem wyłuskuje z mroku najeżony kolcami stalaktytów sufit. Po przeciwnej stronie widać wejście do korytarza 7. Z tym, że jest ono zasypane. Tylko mała szczelina (przez którą przeciśnie się krasnolud albo goblin, ale nie ork) świadczy, że dalej jest jeszcze jakiś korytarz.

Na samym środku komnaty, wsparty o zwisające ze ścian draperie nacieków, stoi krasnolud. Kamir Dur-Hazlan, dobrze zapowiadający się wojownik podziemi, od kilku dni krąży po tej starej kopalni, by znaleźć i zabić to, co przed laty wypędziło stąd jego przodków. Idzie z korytarza 7 i dopiero parę minut temu przecisnął się przez zawał. Zapalił więc pochodnię, oniemiał i kontempluje. Zachwycony pięknem jaskini w pierwszej chwili (1 runda) nie zauważy drużyny i ta ma szansę wycofać się bezpiecznie. Każdy bohater winien wykonać test **Opanowania** z ujemnym modyfikatorem -15, albo wrodzona nienawiść do krasnoludów sprawi, że zaatakuje z wrzaskiem.



Dur-Hazlan szybko otrząśnie się z zaskoczenia i zanim bohaterowie dobiegną do niego przygotuje się do walki opierając się plecami o kolumnę i wyciągając topór.

Kamir Dur-Hazlan, krasnoludzki wojownik podziemny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	48	27	3	4	8	29	2	24	30	30	50	50	25

Umiejętności: *silny cios, celny cios, uniki, ogłuszanie.*

Krasnolud będzie walczył, aż sam zginie lub zabije wszystkich przeciwników. W żadnym wypadku nie będzie pertraktował.

Po pokonaniu krasnoluda drużyna może obszukać jego ciało, znajdując w plecaku 6 racji żywności, sztylet, sznur z hakiem (10m), 3 korony, 13 „błyskotek", lampę na olej i bukłak po oleju (pusty), pochodnię. Poza tym, przy pasie krasnoluda tkwi krzesiwo i hubka.

Dokładne przeszukanie jaskini ujawni mały tunelik (korytarz 8), do którego wejście znajduje się pomiędzy dwoma stalagmitami.

Korytarz 7. W zasadzie jest dla drużyny niedostępny, gdyż po kilku krokach zagradza go zawał. Uciekając przed Juch-Schadokiem, saperzy wysadzili korytarz, odgradzając się od zagrożenia. Miało to umożliwić ewakuację osady. Co prawda Dur-Hazlan przecisnął się przez szczelinę pod sufitem (znajdującą się na wysokości 2 m), ale z tej strony brak jest nasypu, po którym można by się do niej wspiąć. Gdyby jednak komuś udało się tam dostać (np. stając na ramionach orka) i przecisnąć przez szczelinę (tylko gobliny lub snotlingi), może dalej podążać korytarzem 7, który po kilku godzinach doprowadzi go do opuszczonej, podziemnej osady, a potem – na zewnątrz. Korytarz 7 nie jest już częścią „pola gry". Możesz go zaludnić i rozbudować wedle własnego uznania, ale jeżeli to możliwe, spróbuj dać drużynie do zrozumienia, że udawanie się w tamtym kierunku nie ma sensu.

Korytarz 8. Mały, ciasny tunelik zmusza orki do czołgania się (**Szybkość** 1), gobliny do zejścia na czworaka (**Szybkość** 1), a snotlingi – do garbienia się (normalna **Szybkość** -1). W korytarzu 8 nie można zmienić szyku. Tempo narzuca bohater idący jako pierwszy. Przy wycofywaniu się – ostatni. Wycofywać można się tylko tyłem (wyjątek snotlingi) z **Szybkością** 1. Czołgając się orki nie mogą walczyć, a gobliny i snotlingi mogą używać jedynie sztyletów (uprzedź o tym graczy).

Tunel prowadzi w górę. Dno pokryte jest żwirem i szczurzymi odchodami. Po kilkunastu metrach, gdy wszyscy już wejdą do środka, wykonaj test obserwacji dla pierwszego bohatera i dodatkowo dla tych, którzy obdarzeni są czułym słuchem (k100 niższe lub równe **Inicjatywie**). Test ponawiaj co 5 metrów. Udany oznacza, że bohater usłyszał dobiegający gdzieś z przodu chrobot. Po 20 metrach pierwszy idący (już bez testu), zobaczy tuż za zakrętem parę gorejących czerwienią oczu i wyjątkowo niesympatyczny pysk szczura wielkości bardzo dużego psa. Gracz winien wykonać test **Opanowania** lub jego bohater wpadnie w panikę i zacznie się wycofywać (**WW** bohatera spada do 10, może jedynie parować ciosy).

Szczur zasłania sobą cały korytarz. Zaatakuje, gdy pierwszy z graczy wyjdzie zza zakrętu. Jeżeli drużyna wycofa się przedtem, czy to pod wpływem przeczucia, czy pozytywnego wyniku testu, szczur nie zaatakuje. W walce z gryzoniem może wziąć udział jedynie ten bohater, który znajduje się na czele pochodu.

Gigantyczna szczurzyca

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	25	-	2	2	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Szczurzyca chroni swe gniazdo (w niszy, kilka kroków za nią) i będzie walczyć aż do swej śmierci, zgonu pierwszego z bohaterów (siłą rzeczy jego ciało zablokuje korytarz i ani szczur, ani gracze nie będą mogli walczyć czy też podejść do siebie) albo do chwili, kiedy gracze zaczną się wycofywać. Wtedy będzie walczyła jeszcze przez 4 rundy, aż odgoni drużynę od swego gniazda. Gdyby gracze zdecydowali się powrócić, zaatakuje znowu i będzie walczyć aż do śmierci.

Jeżeli szczurzyca zostanie pokonana, gracze wspólnym wysiłkiem mogą przepchnąć jej ciało kilka metrów do miejsca, gdzie korytarz przechodzi w niszę. Można wepchnąć tam ciało gryzonia, odblokowując w ten sposób tunelik. W niszy znajdują się 4 młode, ślepe jeszcze szczurki (można je dołączyć do prowiantu). Po kolejnych kilkunastu metrach tunelik kończy się w lokacji 8.

Lokacje samodzielne

Lokacja 1. Z korytarza 2 drużyna wychodzi na skalną półkę, z której spływa wodospadem strumień. Na dnie jaskini tworzy się małe jeziorko. Spod wody, przy ścianie groty, bije mdłe światło.

Od półki do dna jaskini jest 6 metrów. Na dół można zejść po skalnych występach. Osoba, która wejdzie do wody poczuje silny prąd. Jeżeli bohater da mu się ponieść, a nie umie pływać, zostanie wciągnięty pod wodę, przetoczony po dnie (1 punkt obrażeń) i wyrzucony na zewnątrz, by wraz z łukiem wody przelecieć w powietrzu kilkanaście metrów i rozbić się u stóp wodospadu.

Lokacja 2. Wychodząc z korytarza 4, drużyna staje na szerokiej grani, opadającej ku dnu obszernej jaskini.

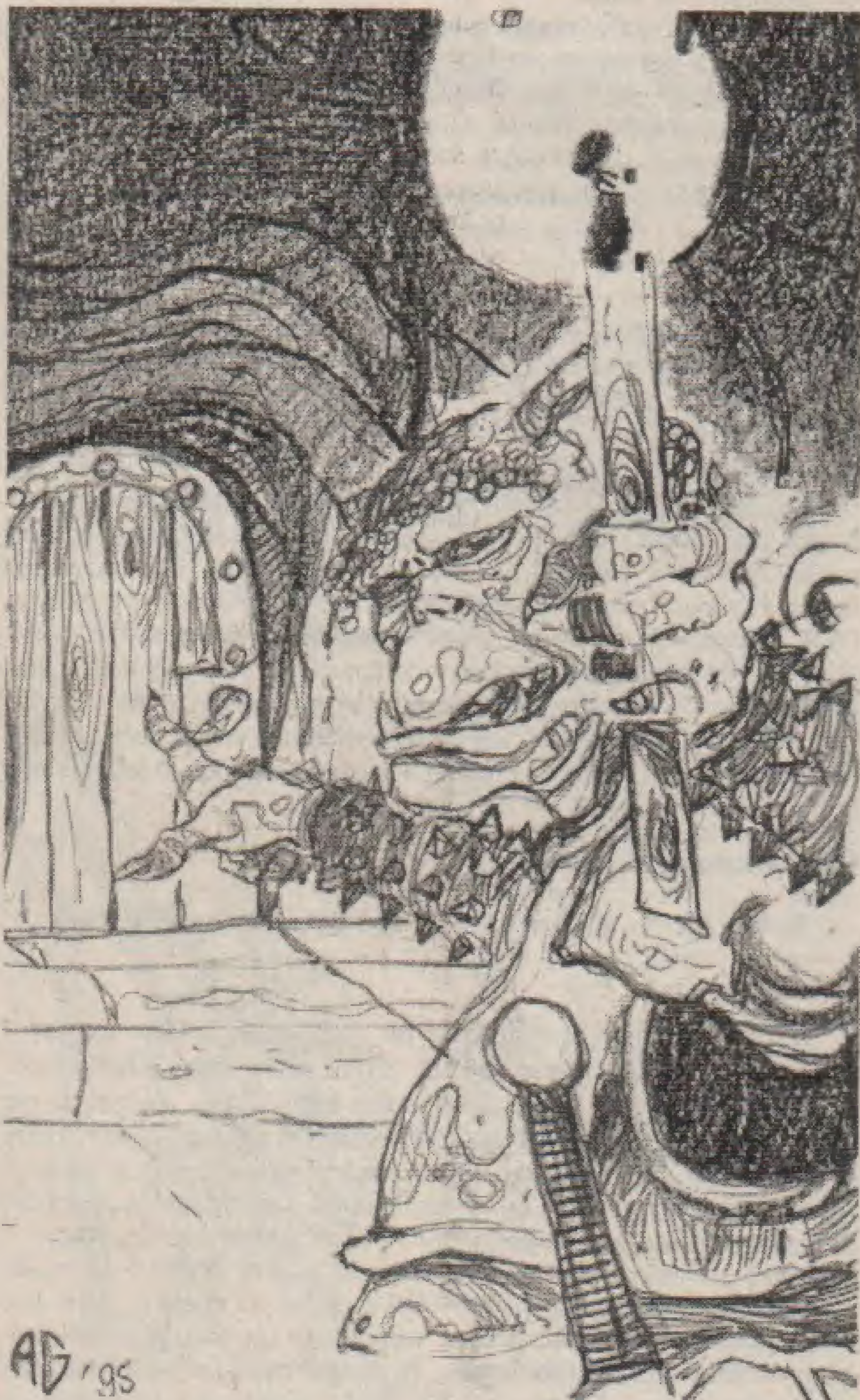
Ogromna jaskinia nie wygląda na dzieło krasnoludów, ale też nie jest wynikiem działania samej natury. W części, ku której schodzi grań, wysypana jest szarobiałym, drobnym piaskiem i przypomina plażę, którą ktoś przez pomyłkę zostawił pod ziemią. Większą część jaskini, aż po ginący w mroku przeciwległy kraniec, wypełnia smoliście czarna tafla wody. Tylko w oddali, na granicy widoczności, majaczy mała wysepka.

Jeżeli gracze zejdą na dół, zobaczą, że na wyspie oddalonej o jakieś 25 metrów od brzegu stoi słup z przywiązanym doń snotlingiem. Ofiara jest martwa, co nie powinno dziwić w przypadku kogoś, komu ucięto obie dłonie i stopy. Bohaterowie obdarzeni bystrym wzrokiem dostrzegą zakrzepłe strumyki krwi. Zobaczą też, że zwłoki obwieszone są różnego rodzaju „cackami".

Nie opodal zejścia z grani leży łódka. Jest lekko uszkodzona, ale wydaje się, że może unosić się na wodzie. Zmieści się w niej 1 ork i 1 goblin (przelicznik: 1 ork = 2 gobliny = 3 snotlingi). Przeciążenie łódki spowoduje jej zatonięcie. Podobnie jak próba walki na pokładzie łodzi obciążonej do maksimum. Każda postać szamocząca się w wodzie ma +20% szansę na zwrócenie uwagi Juch-Shadoka.

Gdyby gracze podjęli nierozważną próbę przeprawy na wysepkę i nie potonęli w trakcie, dotrą na wyspę bez przeszkód.

Wysepka nie jest wiele większa od chłopskiej furmanki. Na jej środku sterczy kamienny słup, wykuty ze skały wyspy. Pokryta rytami powierzchnia pala jest stara i spękana. Nawet tu, we wnętrzu gór, czas naznaczył ją swym piętnem. Całe ciało snotlinga jest pokaleczone. Zielonoskóry ma wyłupione oczy, a mocne uderzenie zmiażdżyło mu szczękę. Ku czarnej tafli wody, z kikutów kończyn ścieka strumień krwi. Ktoś obdarzony nieludzką siłą wepchnął w ciało błyszczące klejnoty. Teraz ich blask zgasiły skrzepy zastygłej krwi.



Ze snotlinga można wydobyć 10+1k10 świecidełek. Mimo uszkodzeń da się też wykroić zeń dwie racje żywnościowe. Na wysepce nie ma nic innego do roboty i prędzej czy później gracze dojdą do tego wniosku. Prawdopodobnie postanowią zawrócić. I tu na scenę wkracza Juch-Shadok.

Gdy kilkadziesiąt lat temu krasnoludzkie kilofy otworzyły tę prastarą jaskinię, zamieszkujący ją starożytny stwór od wieków spoczywał na dnie jeziora, pogrążony w mrocznym letargu. Nieświadomi niczego górnicy, by nie wracać na noc do osady, rozbili się obozem na brzegu jeziora. W czasie wieczornej kłótni, przy ognisku wybuchła bójka, z rozbitego nosa popłynęła krew. Poszkodowany umył się w chłodnej wodzie jeziora. Gdy złożono tę nieświadomą ofiarę, potwór ocknął się z odwiecznego snu. Jego oczy błysnęły złowrogim światłem.

Mroczny kształt, wyłaniający się z jeziora, i zbliżające się ogniste oczy, były ostatnią rzeczą, jaką dostrzegli przerażeni i zdezorientowani krasnoludowie.

Przez ponad rok krasnoludzcy woje próbowali upolować zło krążące po korytarzach. Nie odnieśli sukcesów. Wtedy też nadali złu nazwę: Juch-Shadok, czyli *Jeżeli Dyszy Ci W Plecy To Znaczy, Że Umarłeś Albo Lepiej Żeby Tak Było.* Stwór też polował. I odnosił sukcesy. W końcu krasnoludzkie klany spasowały i kopalnie opustoszały. Juch-Shadok wrócił w toń jeziora i czekał. Niedługo. Bo po raptem trzydziestu latach zapach krwi przywrócił go światu. Wynurzył się i na małej wysepce dostrzegł rozprute ciało małej dziewczynki. To Kar-ghoul zapraszał do stołu. Juch-Shadok skorzystał z zaproszenia. I później, już co tydzień, korzystał z podstawianych mu przez krwawego rycerza „obiadków". Pazurzastą łapą wyłuskiwał później spomiędzy zębów zupełnie zbędne mu błyskotki i zastanawiał się, czemu ma służyć te całe dokarmianie. Póki co, jadł i obserwował.

Jeżeli gracze spróbują przedostać się na wyspę, potwór nie zareaguje, licząc na kolejną ofiarę, chyba że ktoś wpadnie do wody. Wtedy Juch-Shadok weźmie to za dobrą monetę i ściągnie ofiarę na dno. (Tylko jednego bohatera – określonego losowo – spotka ten los). Podobnie zaniepokoi się, gdy łódź odbije od wysepki, a on nie poczuje w wodzie świeżej krwi. Poczeka chwilę, by się upewnić, że faktycznie jego potrzeby zostały zignorowane, a nie doczekawszy się upragnionego zapachu, ruszy by upomnieć się o swoje...

Juch-Shadok wynurzy się między wyspą i odpływającą łodzią.

Potwór jest wysoki na jakieś 3,5 metra. Przypomina człowieka, jednak jest karykaturalnie krępy. Jego głowa połączona bezpośrednio z karkiem przypomina łeb ryby. Oczy, wielkie jak spodki, mają krwistoczerwony poblask. Skóra jest oślizgła i zgniłozielona. Między palcami wielkich łap, uzbrojonych w ostre jak miecze pazury, rozpięta jest błona pławna. Małe skrzela i unosząca się rytmicznie klatka piersiowa sugerują ziemno-wodny tryb życia. Stwór nie ryczy, nie skrzeczy, nie wyje. W absolutnej ciszy, niczym sama śmierć, sunie ku łodzi. Atakuje.

Na widok potwora każdy bohater otrzymuje 1k6 Punktów Obłędu, powinien też wykonać test **Siły Woli**, gdyż w przeciwnym wypadku rzuci się do ucieczki. Jeżeli znajduje się na łodzi – zamiera i nie może brać czynnego udziału w walce. Atakowany, nie może się bronić.

Bohaterowie siedzący w łodzi mogą walczyć, z tym, że co turę winni wykonywać testy **Inicjatywy**, sprawdzające, czy utrzymali się w łodzi. Nieudany wynik testu oznacza, że dana osoba wypadła za burtę. Jeżeli jednocześnie co najmniej trzech graczy wypada za burtę, wtedy wywraca się cała łódź (porażeni *strachem* otrząsają się w tym momencie z tego uczucia). W chwili, gdy ktoś znajdzie się w wodzie, uwaga stwora skupi się całkowicie na jego osobie, jeżeli gracze zaprzestaną walki, potwór po prostu zanurzy się wraz z ofiarą. Jeśli wciąż będą mu przeszkadzać (lub przez 4 rundy walki nikt nie wypadnie za burtę) – Juch-Schadok zatopi łódź, pozostawiając graczy taplających się pośród jej szczątków

Każdy z graczy, który znajdzie się w wodzie, po pomyślnym teście **Inicjatywy** ma szansę złapać się łodzi (trzy próby, potem idzie się na dno). Jeśli łódź zostanie rozbita, postacie powinny wykonać test szczęścia z modyfikatorem +10. Jeżeli wynik będzie pozytywny, bohaterowi udało się chwycić kawałka deski wystarczająco dużej, by móc utrzymać się na wodzie. Jeśli nie, no cóż... trudno.

Juch-Shadok

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	60	-	20	6	24	20	2	20	20	40	99	99	1

Krasnoludzki kompleks mieszkalny – kwatera Kar-ghoula

Lokacja 3. Masywna, jasno oświetlona światłem pochodni brama jest zamknięta na głucho, ale umieszczone w niej drzwiczki są lekko uchylone. Test **Inicjatywy** pozwoli usłyszeć gniewne głosy w języku *ghazhakh*. Drużyna ma dwie tury, by ukryć się pod ścianami (dla każdego wykonaj standardowy test *ukrywania się* z modyfikatorem +20). Po chwili drzwi, pchnięte mocnym kopniakiem, otworzą się i...

Najpierw w drzwiach pojawia się ostrze gigantycznej kosy. Chwilę balansuje na progu, wreszcie rusza do przodu, ciągnąc za sobą niewielkiego, szarego z wysiłku goblina. Tragarz obciążony tym śmiercionośnym ładunkiem chwieje się (ostrze waży na pewno więcej niż on sam) i klnie na czym świat stoi. Tuż za nim, z rękami w kieszeniach portek, idzie jakiś snotling. Beztrosko ględzi: *Wies Bebet, to je to! Zyje se jak pan, zreć dajo, robić nie tza wiele. Wies Babet, ja to lubiam takie zycie. Jak sie dobze okrecim to i ze pare zimów w tej noze posiedzim...*

Jeżeli wszystkim graczom powiódł się test ukrywania się, snotling i goblin przejdą nie dostrzegłszy żadnego z nich. Jeżeli któremuś z graczy test się, niestety, nie udał, snotling zauważy tego osobnika i wyraźnie zszarzeje na twarzy.

Nie przerywając marszu, poszarzały nagle snotling, nie zmieniając nawet tonu głosu stwierdza: *Wies Babet, my iść na dłuuugi spacerec, na dłuuuuugi spacerec. Cho no sybko, Babet.* Mówi to niby do pocącego się tragarza, ale jego oczy patrzą błagalnie na was, niemo prosząc: *Nie, mnie tu nie być, już sie zmywać. Babet wybucha nową porcją bluzgów.* Nawet was nie zauważył.

Jeżeli drużyna zostawi w spokoju Babeta i snotlinga, ci po chwili znikną za rogiem, by nie pojawić się już więcej w tej przygodzie. Jeżeli bohaterowie zaatakują, snotling zacznie uciekać (w stronę wyjścia) wrzeszcząc wniebogłosy, a lekko zdezorientowany Babet (w pierwszej turze **Inicjatywa** 10) sięgnie po sztylet. Goblin ma normalną charakterystykę, taką, jaka jest zamieszczona na końcu przygody. Wrzask snotlinga sprowadzi z lokacji 4 strażnika – goblina uzbrojonego w orkową szablę i tarczę.

Lokacja 4 (za bramą – nisza straży). Jeżeli drużyna walczyła w lokacji 3, ta część korytarza jest pusta. Jeśli nie – bohater, który wyjrzy przez drzwi, zobaczy odwróconego tyłem strażnika. W tej chwili jest właśnie zajęty opróżnianiem pęcherza. Szabla i tarcza leżą obok niego. Zaatakowany znienacka goblin nie zdąży chwycić za broń i spróbuje uciec, by wszcząć alarm. Jeżeli gracz zadeklaruje chęć poderżnięcia gardła strażnikowi, wykonaj test skradania się. Jeżeli będzie nieudany, goblin obejrzy się przez ramię z pytaniem: – To być ty, Babet? – i widząc wroga, rzuci do ucieczki. Jego **Szybkość** (ze względu na motywację) wzrośnie do 5.

Tuż za bramą szeroki korytarz skręca w prawo (lokacja 5). W lewo prowadzi mniejsze odgałęzienie (lokacja 20). Strażnik wbiegnie w szerszą odnogę, by uprzedzić pozostałych członków bandy.

Lokacja 5 (korytarz w sektorze kwater). Długi na kilkadziesiąt metrów, szeroki, słabo oświetlony korytarz ma wykute w ścianach drzwi prowadzące od lokacji 6, 8 (drzwi do tej lokacji są wyraźnie szersze), 9, 10, 11, 12, 13. Korytarz przechodzi dalej w lokację 15. W tym pomieszczeniu może nastąpić przypadkowe spotkanie. Rzuć k100:

1-5	1k4 orków i 2k4 goblinów;
6-10	2k4 goblinów;
11-15	ork;
16-20	goblin;
21-25	snotling;
26-100	nikt.

W zależności od proporcji sił napastnicy rzucą się albo do walki, albo do ucieczki (w kierunku lokacji 16).

Lokacja 6 (magazyn). Małe pomieszczenie jest zawalone skrzyniami i różnymi odpadkami „technologicznymi". Pod ścianami poniewierają się narzędzia. Łatwo jest się tu ukryć (+20% do odpowiedniego testu), ale trudno walczyć (-10 do WW). Drzwi z lokacji 5 dają się zamknąć na skobel. W ścianie na lewo od nich są drugie drzwi, prowadzące do lokacji 7. Te drzwi nie dają się zaryglować i otwierają się do wewnątrz.

Lokacja 7 (korytarzyk). Wąski korytarzyk długości paru kroków jest pusty i ciemny. Jest niewielka szansa (20%), że ktoś zajrzy tu w poszukiwaniu intruzów. Można więc przeczekać ewentualny pościg. Za to szansa, że ktoś z pracujących w lokacji 8 będzie tędy przechodził w poszukiwaniu jakiejś rzeczy z magazynu, wynosi 30% (rzut na każdą turę przebywania w pomieszczeniu).

Lokacja 8 (warsztat „mekaniczny"): Można się tu dostać z lokacji 6 lub 7 – drzwiami. Z korytarza 8 – przez dziurę pod sufitem. Postać nie będąca snotlingiem, wchodząc przez dziurę (2,5 metra nad podłogą), ma małe szanse na wylądowanie na nogach (test *upadku*). Na środku sporego pomieszczenia stoi niesamowita, groźnie wyglądająca machina bojowa – ciachownica. Jest to coś w rodzaju gigantycznej taczki na dwóch kołach, zaopatrzonej w chroniącą operatora tarczę z szeregiem ostrzy, wysuniętych do przodu na specjalnych walcach. Gdy maszyna toczy się popychana przez operatora, specjalny system trybów i kół zębatych wprawia ostrza w ruch wirowy tak, że tną wszystko, co stanie im na drodze. Dodatkową atrakcją są zamocowane po obu stronach tarczy włóczniospluwaczki. Szarżująca ciachownica zadaje automatycznie 1k4 obrażeń z **Siłą** 4 od włóczni we włóczniospluwaczkach (jeżeli nie zostały one już odpalone) i 1k6 obrażeń z **Siłą** 6 od wirujących ostrzy. Specjalna wajcha pozwala odpalić włócznie z wyrzutni (działa tylko lewa). Włócznia ma US celującego, uderza z **Siłą** 8, zadaje1k6 obrażeń. Ładowanie włóczni wymaga specjalnego klucza i zajmuje 10 rund.

Mimo swej wagi i pozornej toporności maszyna jest całkiem zwrotna i łatwa w prowadzeniu. Jest to zresztą goblińska wariacja na temat gnomskiego Gobowiwisektora.

Wokół ciachownicy kręci się, próbując naprawić uszkodzoną prawą wyrzutnię włóczni, goblin Kasp Arrow wraz z pomocnikami: rosłym orkiem i dwoma przeciętnie wyglądającymi goblinami. Przybycie bohaterów zostanie zauważone (bez względu na to skąd wejdą) i spotka się z odpowiednią reakcją. Ork chwyci podręczną maczugę dwuręczną (**I**-10, +2 do obrażeń), gobliny rzucą się na graczy z młotkami (traktowne jako broń improwizowana), zaś Kasp Arrow zaatakuje ciężkim kawałkiem metalu (improwizowana broń dwuręczna: I-20, WW -10,do obrażeń +2)

Kasp Arrow – gobliński mekanik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	34	10	3	4	7	30	1	48	29	30	18	18	18

Śruba – orkowy mniejszy bohater i mekanik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	25	4	4	7	20	1	29	20	23	23	23	18

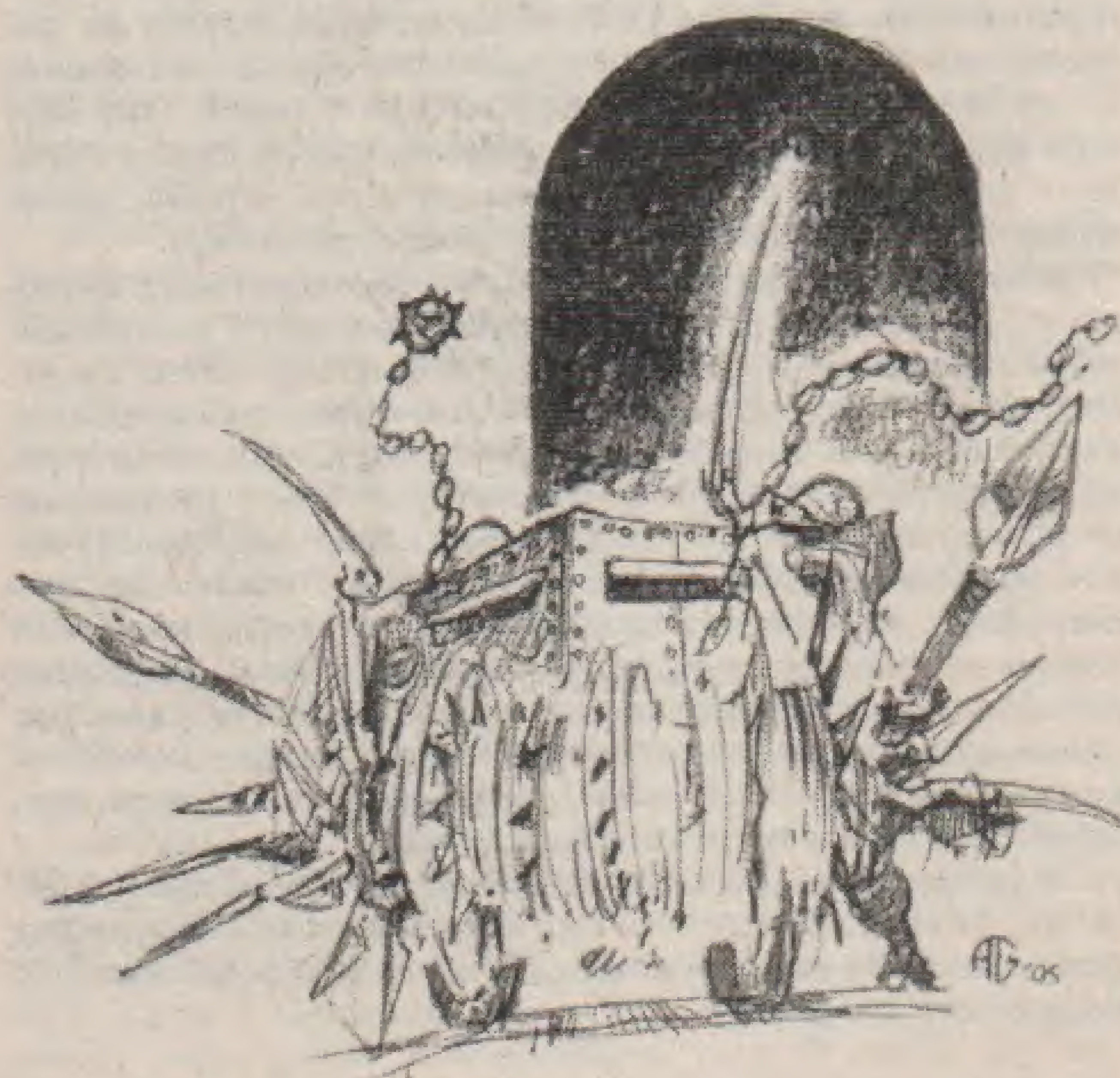
Kasp Arrow posiada klucz umożliwiający naciągnięcie sprężyny wółczniospluwaczki, zaś pod ścianą stoi 2k6 włóczni.

Drzwi do lokacji 6 są cały czas nie zaryglowane. Można przez nie wyprowadzić ciachownicę. Mieści się ona zresztą we wszystkich korytarzach. Można też wjechać nią do określonych lokacji i przekroczyć każde drzwi, określane w scenariuszu jako brama.

Nawet w wypadku, gdy gracze byliby już ścigani, prawdopodobieństwo, że ktoś zajrzy do pokoju jest nikłe. Orki żywią zabobonny lęk przed techniką i prawie każda grupa pościgowa ominie na wszelki wypadek tę wylęgarnię „tekniki" (10%, że jednak nie). Nie dotyczy to sytuacji, gdy ktoś widział bohaterów wchodzących do tego pomieszczenia z komnaty 6.

Lokacja 9 (kwatera mieszkalna). Małe pomieszczenie z poniewierającymi się stertami odpadków i stosami szmat pod ścianami. Miłe, domowe gniazdko.

Lokacja 10 (areszt tymczasowy). Małe, ale mocne drzwi zamknięte są na skobel. Osoba obdarzona czułym słuchem, jeżeli się wsłucha, usłyszy ze środka cichutkie chlipanie. W małym, ciemnym



pomieszczeniu, na gołej ziemi, pośród odpadków i odchodów leży związany snotling i chlipie pociągając nosem. W momencie, gdy bohaterowie otworzą drzwi, wrzaśnie: *Przyjść po Bobo? Nie! Bobo nie iść, nieee!!!*. Jeżeli Nasi Herosi nie zaszlachtują go od razu, snotling będzie prosił o uwolnienie i przyjęcie go do drużyny. Opowie historię o tym, jak to dwa dni temu wyciągnął krótki patyk i za 5 dni ma zostać złożony w ofierze „bestii z czarnego jeziora". Jeżeli drużyna zgodzi się przyjąć go do swego grona, zyska wiernego kompana, który co prawda nie jest zbyt waleczny, ale zna część kompleksu do lokacji 15. Bobo ma charakterystykę zwykłego snotlinga.

Umiejętności: *wyczucie kierunku-tunele, skradanie się-tunele, ukrywanie się-tunele, kradzież kieszonkowa, gadanina, czuły słuch, bystry wzrok, czuły węch.*

Bobo ma jeszcze jedną zaletę (ale nie mów tego graczom). Od jego uwięzienia minęło już 2 dni, a to o wiele za dużo jak na małą, goblińską mózgownicę, by pamiętać coś tak nieistotnego. Tak więc Bobo może, jeżeli uda się go na to namówić, kręcić się pomiędzy swymi ziomkami. Istnieje wtedy tylko 20% szans, że zostanie rozpoznany.

Rozpoznanie Boba nie powoduje jednak wszczęcia pościgu. Jest on tylko odprowadzany do lokacji 10 i ponownie związany i zamykany. Ta specyficzna cecha małego snotlinga daje drużynie duże możliwości infiltracji i sabotażu (np. wytrucie wroga przez podanie doprawionej jakimś świństwem zupy i temu podobne rzeczy). Ale tego też im nie mów.

Lokacja 11 (droga do jadalni). Korytarz długości około 30 metrów. Na tyle szeroki, by można było wprowadzić tędy ciachownicę. Prowadzi do lokacji 16, z której dobiegają odgłosy kłótni i śpiewy (chyba że trwa już pościg). Szanse przypadkowego spotkania osoby idącej z naprzeciwka są takie jak w pomieszczeniu 6, plus 10%.

Lokacja 12 (nie używana droga do jadalni). Korytarzyk jest kręty i wąski. Wije się kilkadziesiąt kroków i kończy w lokacji 16. Widać wyraźnie, że jest nie uczęszczany (zbyt czysty). Istnieje mała, 5% szansa, że gracze zostaną w nim nakryci. Korytarzyk pozwala podkraść się w miarę bezpiecznie do lokacji 16. Ciachownicy oczywiście nie da się tędy przepchnąć.

Lokacja13. Prosty wąski (dla ciachownicy zbyt wąski) korytarzyk po kilkunastu krokach kończy się w lokacji 18. Jeżeli bohaterowie używają pochodni, to gdy będą w połowie drogi z pomieszczenia 18, usłyszą: *E! Ty tam, skikać mi po marchwia do supy ino miglcem!* Mogą improwizować, wejść „na rympał", albo bezkarnie się wycofać. Jeżeli postacie idą, posługując się widzeniem w ciemnościach, istnieje 30% szansa, że wdepną w jakieś śliskie odpadki. Test **Zręczności** może uchronić postać przed upadkiem. Test nieudany oznacza głośny upadek, który nie ujdzie uwadze osób z komnaty 18.

Lokacja 14 (zejście do siedziska potworów). Nie dokończona framuga otacza szeroką czeluść gardzieli korytarza. Jest bardzo ciemno i dość stromo. Po kilkudziesięciu krokach postacie obdarzone *czułym słuchem* mają szansę (test) usłyszeć z dołu cichy ni to chrobot, ni to szelest. Korytarzyk kończy się zamkniętą na zamek (**JZ** 20) i sztabę kratą, prowadzącą do lokacji 23. Nad kratą narysowano kredą nie znany bohaterom symbol. Można go zetrzeć paroma ruchami ręki.

Lokacja 15 (przed bramą siedziby Kar-ghoula). Szeroki korytarz zwęża się wyraźnie, a podłoga nagle przechodzi w schodki. Dwa wykute w skale stopnie wiodą do ciężkich, zaryglowanych drzwi. Można je otworzyć wytrychem lub gwoździem (wytrych improwizowany). Zamek ma **JZ** 20 %. Za drzwiami znajduje się pomieszczenie 27. Przez lokację 15 można przeciągnąć ciachownicę, ale nie da się jej już wprowadzić na powrót po stopniach. Jeżeli drużyna rozgromiła pościg, zastanie tu zalewającego się łzami goblina, który ze szlochem rzuca się na zamknięte drzwi: -Wpuścić, panie, wpuścić! Na widok bohaterów goblin straci przytomność.

Lokacja 16 (wielka sala jadalna). Sala wykuta w jasnym kamieniu rozświetlona jest przez dwa ogniska, które horda goblinoidów rozpaliła na samym jej środku. Wykorzystali do tego krzesła i stoły. Stosy szmat i sterty odpadków pod ścianami świadczą dobitnie, że krasnoludzka sala biesiadna służy żołnierzom Kar-ghoula zarówno za sypialnię, jak i za stołówkę. Po wschodniej stronie jest przejście do pomieszczeń 11 i 12, na przeciwległej ścianie – do komnaty 19, a na południowej stronie komnaty – do lokacji 17. Goblinoidy czekają właśnie na strawę warzącą się w kotle w kuchni (lokacja 18) i siedzą sobie wokół ognisk. Istnieje więc spora szansa, że graczom uda się ostrożnie wyjrzeć (test *skradania się*), z któregoś korytarza i zobaczyć wnętrze tej komnaty. Jeżeli bohater zostanie zauważony i rozpoznany jako wróg, cała horda zerwie się i rzuci na niego. Rozpocznie się walka albo pościg (patrz: **Pościg**).

W pomieszczeniu początkowo znajduje się: 17 snotlingów, 8 goblinów, 6 orków, Gbugryndz – kapitan i orkowy heros. Dodatkowo istnieje 5% szans na to, że obecny tu będzie Bulochopa (jego opis podano przy lokacji 25)

Gbugryndz – orkowy kapitan

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	35	4	4	10	50	2	35	60	29	35	35	19

Jeżeli pościg trwa lub został wcześniej rozgromiony, szansa spotkania go w tym pomieszczeniu jest równa tej z lokacji 6, plus dodatkowe +20 %.

Lokacja 17. Korytarzyk jest niski i szeroki. Słychać w nim hałas z pomieszczenia 16 i czuć zapach zupy z lokacji 18.

Lokacja 18 (kuchnia). Po surowo urządzonym pomieszczeniu buszuje kucharz w przekrzywionej, brudnej czapie. Gdy bohaterowie wejdą do środka burknie – *Gdzie ta mar...* – i zorientowawszy się w pomyłce, spróbuje czmychnąć do pomieszczenia 17 i dalej do 16. Jeżeli gracze zdołają zastąpić mu drogę, wtedy wyrwie zza pasa kuchenny nóż i będzie się bronił, wzywając jednocześnie pomoc. Nikt z lokacji16 nie usłyszy go ze względu na panujący tam hałas (ale gracze tego nie wiedzą).

Mlask – kucharz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	30	3	4	7	20	1	30	29	18	25	25	18

Mlask ma w jednej z kieszeni fartucha klucz do drzwi pomieszczenia 24.

W kącie stoi beczka z ludziną (10 porcji), a w garnku gotuje się zupa z trupa, w zasadzie gotowa do spożycia. Jeżeli gracze zdecydują się ją zatruć, to trucizna straci 2/3 mocy (czyli 3 dawki działają jak 1). Pamiętaj, że kociołek bezpiecznie może przenieść do lokacji 16 jedynie Bobo.

Lokacja 19 (przejście). Niezbyt szeroki, krótki (kilka metrów) korytarz łączący salę biesiadną (pomieszczenie 16) z korytarzem (lokacja 20). Ciachownicę da się tędy przeprowadzić, ale brakuje przestrzeni, koniecznej do jej skutecznego użycia.

Lokacja 20 (prawy korytarz główny). Ciągnie się od lokacji 4 do lokacji 21 (kilkaset metrów). Jest niewiele węższy od korytarza 5 i jednocześnie wyraźnie rzadziej uczęszczany. W lewej ścianie wykuto przejście do lokacji 19. W prawej ścianie osadzono szereg mocnych, drewnianych drzwi. Są to, kolejno, przejścia do lokacji 24, 25, 26. Szanse przypadkowego spotkania nie są zbyt wielkie i wynoszą tyle, co w pomieszczeniu 5, zmniejszone o 10 %.



Lokacja 21 (ślepa ściana). Korytarz z pomieszczenia 20 kończy się tu pionową ścianą. Tuż pod sufitem (3 metry) wykute jest małe okno – to wejście do biegnącego stromo w dół tuneliku (lokacja 22).

Lokacja 22 (tunel do groty z potworami). Tunelik jest wąski i ciasny. Osoba wielkości snotlinga może posuwać się nim, czołgając na brzuchu (1/3 **Szybkości**). Obie ręce muszą być przy tym wolne. Nie ma mowy o trzymaniu jakiegokolwiek źródła światła czy broni. Po kilkudziesięciu metrach czołgający się osobnik natrafi na pionowy szyb wiodący w dół. Jeżeli zacznie się nim zsuwać, poczuje odór, podobny do wydzielanego przez zwierzęta. Gdy bohater wejdzie już do komina, jakakolwiek próba posuwania się w dół (99%) i prawie każda (70%) próba powrotu kończy się utratą oparcia i szybkim zjazdem. BG znajdzie się w pomieszczeniu, gdzie Kar-ghoul trzyma swoje potwory. Pozostaje jeszcze powiedzieć, że bohater do komnaty wpadnie przez sufit. Istnieje 10% szans, że zaplącze się i zawiśnie w pajęczynach, zanim spadnie na dno jaskini. W innym wypadku uderzy o podłogę tracąc 2k8 punktów **Żywotności** plus dodatkowo po jednym punkcie obrażeń za każdy punkt pancerza noszony na głowie lub korpusie. Na k10 tur straci też przytomność. Jeżeli inni gracze nie odwracają w tym czasie uwagi potworów, można uznać, że bohater zostanie po prostu zjedzony. W tym wypadku już się nie ocknie.

Lokacja 23 (grota potworów). Wielka, całkowicie ciemna sala o wysokim sklepieniu. Tak naprawdę to tu właśnie przebywa trzon armii Kar-ghoula. Kilka stworów trwa w letargu. Skrzyp otwieranej kraty z lokacji 14 albo upadek bohatera wybiją je ze snu. Potwory będą gotowe do ataku w ciągu 1k3 rund. Większość potworów (5 sztuk) to gigantyczne pająki, które rozpięły swe sieci pod sufitem. Nie zaatakują, jeżeli postacie graczy mają ze sobą pochodnie lub inne źródło ognia (także magiczne). Bohaterów dzierżących ogień nie zaatakują również gigantyczne skorpiony (2 sztuki). Ani pająki, ani skorpiony się nie ujawnią. Pająki zamrą na suficie, a jadowite owady cofną się poza zasięg światła. Pierwszego z wchodzących zaatakuje natomiast chimera. Jeżeli zaatakowana osoba ma wyższą **Inicjatywę** i jest jeszcze w pobliżu wejścia do komnaty, ma szansę cofnąć się i zamknąć kratę zanim chimera uderzy. W przeciwnym razie zostanie związana walką. Chimera będzie próbowała wciągnąć intruzów w głąb groty. Od chwili, gdy ostatni członek drużyny przekroczy bramę, w każdej turze należy wykonać test **Opanowania** skorpionów i pająków (oddzielnie dla każdego zwierzęcia). Udany test oznacza, że dany osobnik przełamał *strach* i włącza się do walki. O ile tylko może, będzie atakował bohaterów, którzy nie niosą otwartego ognia. Powstanie każdego nowego źródła ognia (czar, podpalenie pochodni) wymaga wykonania nowego testu **Opanowania**. Niepomyślny wynik tego testu oznacza, że potwór ucieknie w popłochu i dopiero po 2k20 rundach będzie mógł ponownie próbować opanować swój *strach*. Nawet podczas pościgu, potwory nie mogą opuścić pomieszczenia, ponieważ wyjście blokuje im magiczny symbol wyrysowany kredą nad wejściem. Ale jeżeli bohaterowie uszkodzili symbol (50%) lub starli go, nic nie powstrzyma potworów przed rzuceniem się w pościg. Jeżeli atakujące monstra natkną się na grupę ścigającą naszych bohaterów, istnieje 20% szansa, że się do niej przyłączą (sprawdzana najpierw), a 10 %, że zaatakują swoich (sprawdzane tylko wtedy, jeżeli pierwszy test był niepomyślny). W wypadku, gdy nie zaistnieje żaden z powyższych faktów, potwory rozlezą się po korytarzach w lokacjach 4, 5, 20, 21.

Gigantyczny pająk

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	-	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Gigantyczny skorpion

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	-	5	4	17	10	3	-	43	2	24	6	-

Chimera

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	-	6	6	41	30	6	-	89	14	89	89	-

Lokacja 24 (spiżarnia). Zamknięte na prymitywną kłódkę (JZ 5) drewniane drzwi prowadzą do małego pomieszczenia. Osoby obdarzone *czułym słuchem* jeszcze za drzwiami usłyszą delikatny dźwięk spływającej wody. Pierwsze wrażenie, jakiego doznaje się po sforsowaniu zamka (lub drzwi), to wyraźne uczucie chłodu. Na tkwiących w ścianach hakach porozwieszano zwłoki ludzi i goblinów. Taka góra mięsa i to zupełnie nie pilnowana pobudzi żołądki członków drużyny. Każdy bohater winien wykonać test **Opanowania** z modyfikatorem + 20 (+40, jeżeli gracz jadł w ciągu ostatniej pół godziny). Po nieudanym, rzuci się z radosnym rykiem na mięso i na 1k2 rund (ilość rund ustala się dla każdego gracza osobno), bez względu na wszystko (nawet pościg za plecami), zajmie się dzikim żarciem, mlaskaniem i radosnym pomrukiwaniem. Istnieje szansa, że okrzyki obżartucha zostaną usłyszane w lokacji 16 i ktoś (prawdopodobnie snotling) zostanie wysłany, by sprawdzić, co tak wyje.

Gracze, którzy oparli się pokusie, mogą próbować odciągnąć jedzących od żłoba. Jeden nie jedzący może naraz próbować przekonać o konieczności przerwania posiłku tylko jednego jedzącego (jedzący rzuca test własnego **Opanowania + Ogłady** namawiającego). Gdyby drużyna w trakcie posilania się została przydybana przez pościg, atakujący wpadną w szał na widok intruzów pożerających ich zapasy i z furią zaatakują (modyfikator do **Walki Wręcz** +10). Nie będą próbować ani *unikać*, ani *parować* ciosów zadawanych przez Naszych Herosów.

Lokacja 25 (gabinet lekarski). Drzwi do pomieszczenia nie są zaryglowane, ale od zewnątrz dają się zamknąć na skobel. Bohaterowie mają 60% szansę, że usłyszą dochodzące ze środka bluzgi i jęki torturowanych goblinów. Jeżeli zdecydują się zajrzeć do środka, ujrzą jasne, oświetlone światłem wielu pochodni pomieszczenie. Stoją tu trzy stoły i trójnóg pełen żarzących się węgli. Na stołach leżą drgające ciała goblinów przymocowanych rzemieniami do blatów. Jeden z goblinów ma otwarty brzuch i dygocze w agonii. Drugi, straszliwie zezując na sterczące mu z czoła ostrze siekierki, bełkocze niezrozumiałe przekleństwa. Trzeci kwili cicho, co nie może dziwić u kogoś, komu gardle tkwi ułomek strzały. Bohaterowie powinni w tym momencie wykonać test **Opanowania**. Nieudany test oznacza, że postać tak wczuła się w położenie rannych, że nie może nawet patrzeć na te okropności, a co dopiero wejść do pomieszczenia.

Istnieje 95% szans, że w pomieszczeniu znajduje się Bulochop – orkowy medyk. Jeżeli tak jest, to właśnie pochyla się nad pacjentem, mającym otwartą jamę brzuszną. W łapie trzyma nożyczki albo zębaty nóż rzeźnicki i coś tam bezstresowo wycina, gaworząc jednocześnie wesoło z pacjentem (teksty typu: *Ops! Letko mnie się wymskło.* Albo: *– A to co je? E, wytniem, bedzie ci lzej*). Na wejście graczy nie zwróci większej uwagi, ryknie jedynie, nie podnosząc nawet głowy: *– Zamknie mnie te drzewia, bo jak mi w łapy upadnie, to zobaczy co mu wytne!* Jeżeli w ciągu 2 rund bohaterowie nie opuszczą pokoju i nie zamkną drzwi, Bulochop jednak zerknie co to za natręt przeszkadza mu w robocie. Istnieje pewna szansa (20%, a jeśli w drużynie jest Boba to 40%), że uzna drużynę za członków bandy Kar-ghoula i każe im się wynosić. Jeżeli drużyna go zaatakuje lub medyk rozpozna ich jako intruzów, Bulochop rzuci się do ataku, ale nie będzie wzywał pomocy.

Bulochop – orkowy medyk

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	35	10	3	4	7	25	1	35	35	25	29	29	16

Bulochop walczy trzymanym w ręce nożem. Jako chirurg posługuje się nim z zabójczą precyzją, trafiając zawsze w najsłabiej opancerzone miejsce (preferowane są twarz i korpus). Trafionemu przeciwnikowi zawsze zadaje obrażenia (jeżeli z kalkulacji wynika, że trafiona osoba uniknęła obrażeń, uznaje się, że otrzymała obrażenia o wielkości 1).

Lokacja 26 (pokój szamana). Drzwi do tego pomieszczenia są lekko uchylone ale z wnętrza komnaty nie dobiega żaden dźwięk. Wewnątrz jest również ciemno. Ciemno na tyle, że mimo posiadanej zdolności *widzenia w ciemnościach* gracze nie widzą nic. Żadne źródło światła nie przebija mroku, a przeniesione przez próg – gaśnie. Osoby obdarzone *bystrym wzrokiem* mają szansę (10%), że ujrzą niewyraźny kształt, stojący pośrodku komnaty (za mało to jednak, by skutecznie rzucić czar oparty na kontakcie wzrokowym z celem). Po chwili zapłoną pochodnie – na k4 rundy oślepią one bohaterów (testy indywidualne). Stojący na wymalowanym krwią wzorze stary, pokręcony przez reumatyzm goblin z kością w nosie, czerwonych majtkach na tyłku i starym kosturem w chudej dłoni to Bromździel – szaman służący Malalowi. Dookoła niego, na wymalowanych w mistyczne wzory ścianach, wiszą dwie nagie ludzkie samice zdradzające śladowe oznaki życia. Wokół nich unoszą się opary kadzideł (niewyczuwalne poza komnatą). Pod ścianą, naprzeciwko drzwi, wisi mała półka z jedną książką i stoi niewielkie, posłane (sic!) łóżko.

Bromździel zaatakuje drużynę, jak tylko zapali światła. Nie ruszy się z wzorca i będzie siał czarami, tak by wyrządzić maksymalne szkody, zanim gracze znów przejrzą na oczy. W chwili, gdy pierwszy z graczy ruszy w jego kierunku, nie przerywając czarowania,

wykona ruch ręką w kierunku wiszących kobiet. Więżące je łańcuchy opadną ze szczękiem. Z pustym wzrokiem i nieludzkim (i niegoblińskim) wrzaskiem uwolnione samice rzucą się na graczy, zastępując im drogę i atakując paznokciami lub jakąś zaimprowizowaną bronią (spadek po martwym bohaterze gracza lub sztylet rzucony im przez Bromździela). Będą walczyć aż do śmierci, starając się nie dopuścić intruzów do swego mistrza. Sam „mistrz" będzie czarował, aż wyczerpie punkty magii lub gracze się wycofają. W tym wypadku wyśle za nimi zombie (nie przyłączą się one do pościgu, a nawet mogą wprowadzić popłoch wśród ścigających – na co jest dokładnie 5% szans), a sam zarygluje się w komnacie, wzmacniając drzwi tak, że nie będzie możliwości ich sforsowania ani otwarcia. Pozostanie tam, aż uzna, że niebezpieczeństwo minęło (za jakiś miesiąc), albo do momentu zregenerowania swego potencjału magicznego.

W czasie walki, niezależnie od tego, co się dzieje dookoła, Bromździel nie opuści wzoru, na którym stoi. Dzięki mocy symbolu zużywa o połowę mniej punktów magii. Każdy przeciwnik, który przekroczy krawędź symbolu, otrzymuje 1k3 punktów obrażeń od ognia. Wszelkie pociski niemetalowe spłoną na granicy wzoru, nie raniąc przy tym szamana. Jeżeli któremuś z bohaterów uda się przedrzeć do Bromździela, stanie on do walki wręcz i zacznie wzywać pomocy. Ponieważ wszyscy boją się szamana, a i wycia dochodzące z jego komnaty są na porządku dziennym, nikt nie zwróci na to uwagi (ale gracze nie muszą o tym wiedzieć).

Sprawa wygląda podobnie w czasie pościgu – jeżeli nikt nie widział bohaterów wchodzących do komnaty, pokój szamana zostanie pominięty w poszukiwaniach.

Bromździel – gobliński szaman drugiego poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	40	2	3	7	40	1	28	39	38	28	28	13

Punkty magii: 29

Czary: magiczny alarm, strefa ciszy, aura oporu, ognista kula, wzbudzenie nienawiści.

Szaman dysponuje 1k4 zestawów ingrediencji, niezbędnych do czarowania.

Umiejętności: *magia wojenna do 2 poziomu, czytanie i pisanie, uniki.*

Zombie-doll

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	10	4	3	6	20	2	10	-	14	20	20	-

Szaman ma przy sobie sztylet, bukłak z goblińskim samogonem, kadzidełko, które działa jak 1 porcja Czarnego Lotosu i laskę.

Książka na półce to tomik poezji bezokolicznikowej, zatytuowany *„Oda do brzucha i inne wiersze miłościwe, które ja Grzdyl goblinek pisać w uniesieniu miłosnem do Gru Długołuchej"*.

Lokacja 27 (sala środka świata). Komnata za bramą sprawia na graczach ogromne wrażenie. Jest ogromna, piękna i groźna. Sklepienie ścięte jakąś potężną siłą otwiera się na błękit nieba i promienie słońca (lub na gwiazdy i światło księżyca, zależnie od pory doby). Jaskinia nie ma podłogi, jedynie wąziutką ścieżkę przy samej ścianie (uzdolniony akrobatycznie snotling ma 50% szans, że zanim spadnie zdoła przejść parę kroków). Reszta jaskini to mroczna otchłań, bezdenna przepaść, która wydaje się prowadzić do jądra świata (i jest to, co gorsza, prawda). Na szczęście od bramy z lokacji 15 przeprowadzony jest łukowaty pomost szeroki na 4 metry. U szczytu łuku pomost rozdziela się w kształcie litery Y na dwa inne, równe mu szerokością, prowadzące do dwóch owalnych przejść po drugiej stronie przepaści (każde z ramion ma 50 metrów długości). Lewa odnoga prowadzi do lokacji 28, prawa do pomieszczenia 29. W każdej minucie czasu rzeczywistego przebywania drużyny w Sali Środka Świata istnieje 10% szansa (jeżeli bohaterowie są hałaśliwi to 30%) na to, że z lokacji 28 przybędzie Kar-ghoul (charakterystyka i opis miecza na końcu przygody). Każdy bohater powinien wtedy wykonać test **Opanowania** z modyfikatorem +20 lub na 1k10 rund zostanie sparaliżowany strachem. Rycerz Chaosu, zobaczywszy drużynę, zaatakuje. Jeżeli w trakcie walki znajdzie się w niebezpieczeństwie, wyda z siebie przenikliwy krzyk i po 1k10 rundach do walki włączy się wyvern z lokacji 30 (opis zamieszczony przy pomieszczeniu 30). Jeżeli drużyna rzuci się do ucieczki, Kar-ghoul będzie ją ścigał. Gdyby bohaterowie spenetrowali lokacje 28-31 i dotąd nie natknęli się na Wojownika Chaosu, ten będzie czekał na nich pośrodku mostu. (To uczciwe. Walka z Kar-ghoulem na moście daje drużynie największej szans na przeżycie, a przecież szkoda by było, gdyby drużyna w ogóle nie spotkała Rycerza Chaosu).



Lokacja 28 (improwizowana świątynka ku czci Malala). Oświetloną światłem pochodni grotę wypełnia dym kadzideł. Mały ołtarzyk pod jedną ze ścian (6 metrów od wyjścia) przedstawia siedzące bóstwo paskudniejsze niż Nurgle i Khorne razem wzięci. Na wyciągnięte na boki ręce bożka (Gżdyl ma 80% szans, że rozpozna Malala) nabite są ludzkie głowy. W ich oczodoły powbijano kadzidełka, z których unosi się duszący dym. Opary wdychane przez 10 tur działają jak jedna porcja *Czarnego Korzenia*. Przed ołtarzem klęczy wielka, odziana w ognistą zbroję postać. Ciężki hełm leży obok niej. Wyraźnie widoczna jest łysa czaszka klęczącego stwora, opięta (a może nie) skórą barwy kości. Przy kolanach klęczącej postaci leży wielki miecz. Odziany w zbroję stwór intonuje pieśń w jakimś niezrozumiałym języku. Gdy pierwszy z bohaterów wejdzie do komnaty, modlący odwróci się. Widok jego twarzy wymaga wykonania testu **Opanowania** z ujemnym modyfikatorem -10. Nieudany test oznacza paniczną ucieczkę aż do lokacji 15, w której bohater, wykonując kolejny test, może próbować się opanować. Na widok intruzów Kar-ghoul chwyci swój miecz i rzuci się na nich.

Poza ołtarzem komnata jest pusta.

Lokacja 29 (pokój Kar-ghoula). Gdyby nie stojące w rogu łóżko, stolik i zydel, można by myśleć, że jest to krótki korytarz między lokacjami 27 i 30. Na stole stoi dzban z winem, kubek, kałamarz i otwarta księga z na wpół zapisaną stroną. Księga jest osobistym dziennikiem Kar-ghoula i nawet po pobieżnym jej przestudiowaniu widać, że jest to piękne dzieło batalistyczno-sadystyczno-teologiczne. Pod łóżkiem można jeszcze znaleźć *„Wizerunek Rycerza Chaosu"* pióra Van Clompa, *„Kto jest mym bogiem? I dlaczego Malal?"* popełnione przez wyklętego biskupa Davion, oraz *„Moja walka"* Aldorfa von Hyclera. I jeszcze mały tomik poezji – *„Młotek do poduchy i inne zasypianki spisane przez Gżdyla goblinka ku uciesze szczeniaków i samiców"*.

W każdej minucie przebywania w komnacie istnieje 20% szansa na pojawienie się Kar-ghoula z lokacji 27 i 30% szansa, że wyvern z lokacji 30 zaniepokoi się i zerknie do wnętrza pomieszczenia, by przekonać się, co się dzieje (jeżeli grupa porusza się cicho i ostrożnie, szansa ta wynosi 5%).

Lokacja 30 (stajnia wyverna). Komnata jest owalna i podobnie jak Sala Środka Świata pozbawiona stropu. Na środku (jeżeli nie pojawił się wcześniej) siedzi wyvern. Widać po nim, że nie jest w najlepszej formie. Ciało i skrzydła ma pobandażowane. Mimo to zaatakuje drużynę. Gdy jego **Żywotność** spadnie poniżej 3, uniesie się w górę i wyleci na zewnątrz, by wylądować w lokacji 27 i ostrzec Kar-ghoula.

Wyvern

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	-	5	6	14	15	3	-	20	25	14	14	-

Na lewo od wejścia, którym przyszli bohaterowie, jest małe przejście (za małe dla wyverna i ciachownicy) do lokacji 31.

Lokacja 31 (To Jest To!). Widok małej, ciasnej komnatki sprawia, że wydaje wam się, iż umarliście i poszliście do raju. Cała podłoga zastawiona jest kuframi, z których wręcz wysypują się najróż-

niejsze cacka. Małe, duże. Wisiorki, monety, kielichy. Cudo!!! Każdy kufer waży tyle, że musi go nieść 3 goblinów (ork=2gobliny=3snotlingi). Na każde pół minuty przebywania w tej komnacie (czas rzeczywisty) istnieje 25% szansa pojawienia się Kar-ghoula.

Pościg

Pościg rozpoczyna się w momencie, gdy goblinoidy z lokacji 16 zostaną w jakikolwiek sposób zaalarmowane obecnością intruzów. Pościg formują wszystkie znajdujące się w sali jadalnej goblinoidy z pominięciem tych, które bohaterowie ewentualnie zlikwidowali w korytarzach. Pościg porusza się z **Szybkością** 2, w momencie zobaczenia wrogów może przyśpieszyć do 3. Uczestniczący w pościgu podlegają wszystkim zasadom psychologicznym charakterystycznym dla goblinoidów. Gdy liczba ścigających zostanie zredukowana do 1/3 wielkości początkowej lub stosunek sił będzie wynosił mniej niż 3 do 2 na korzyść ścigających, pościg pierzcha (te wrzaski: *My być rozgromione! Choduuu!!!* etc.). Każdy stara ukryć się, gdzie tylko może. Większość ucieknie do korytarzy, piwnic zamku albo i dalej. Niekiedy jednak drużyna będzie mogła natknąć się na pojedynczych, kwilących (ale wciąż groźnych) goblinoidów. Bez względu na to, co uczyni pościg, prowadzący go kapitan orków i medyk nie uciekną z pola walki.

Ork

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Orki są uzbrojone w jednoręczne szable. Każdy z nich ma 50% szans na tarczę oraz 20% na zbroję bastardową (1PP korpus).

Goblin

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Gobliny są uzbrojone w jednoręczne szable (dokładnie rzecz biorąc, połowa z goblinów jest w nie uzbrojona), sztylety (20%), krótkie łuki (30%).

Snotling

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Snotlingi uzbrojone są w noże (80%), oszczepy (10%), szabla (10%).

Wojownik Chaosu – wyznawca Malala Kar-ghoul

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	65	49	5	5	11	60	2	89	89	89	89	89	1

Fangor

Jednoręczny miecz Kar-ghoula, jego spadek po Drachendustcie, wykuty został wieki temu z kości demona – Strażnika Tajemnic – we wnętrzu wulkanu Sangomort daleko na północy. Potem ostrze hartowane było przez dwa lata w krwi niemowląt w przeklętym mieście Deqrecto.

Ten kto włada mieczem, nie odczuwa strachu i jest odporny na wszelkie oddziaływanie psychologiczne (poza działaniem miecza). W walce klinga ryczy jak szarżujący minotaur, wzbudzając strach w przeciwnikach. Tnąc wroga, ostrze przenika wszystkie pancerze.

Fangor nie jest poświęcony żadnemu z bogów i może być używany przez każdą istotę o charakterze chaotycznym lub złym. Wiąże się z tym jednak pewna niedogodność. Szermierz po pokonaniu przeciwnika winien wykonać test **Opanowania**. Negatywny wynik testu oznacza, że nie zważając na to, co się wokół niego dzieje, szermierz rzuci się na pokonanego wroga i zacznie go pożerać. Jedząc, nie może robić nic innego i jest traktowany jako cel nieruchomy. W każdej rundzie należy powtórzyć test **Opanowania**, aż wynik będzie pozytywny.

Wyglądem Fangor przypomina zwykły, jednoręczny miecz pokryty na całej długości głowni rytami i runami czytelnymi tylko dla jego twórców. Głowica miecza ma kształt czaszki, a rękojeść pokrywają ornamenty. Jelce stanowią dwa wygięte ku głowni rogi minotaura. Przy bliższych oględzinach widać, iż materia, z której wykuty został miecz nie jest żadnym rodzajem metalu, lecz magicznie uformowaną kością minotaura.

Fangor może zostać zniszczony tylko w ogniu wulkanu, z którego pochodzi.

Odbicia Trypucia

Tę tabelę stosuje się w momencie, gdy fanatyk Trypuć będzie próbował wprowadzić się w szał bitewny za pomocą halucynogennych grzybków. Czas działania: 1k8 tur.

Rzuć k6, by ustalić efekt działania grzybów:

1 – *Ty być ZDRADZIEC!* – Trypuć jest święcie przekonany, że (losowo wybrana) osoba z drużyny jest zdrajcą. MG przejmuje chwilowo postać Trypucia i atakuje współtowarzysza z zamiarem jego zabicia. Szał minie, gdy:
- ofiara zostanie zabita;
- Trypuć zostanie obezwładniony na 1k10 rund;
- Trypuć otrzyma obrażenia równe 2/3 jego bazowej **Żywotności**.

2 – *Ooo! Ja być w niełaska u Kali!!!* – Trypuć wpada w chandrę. **WW** i **US** spadają o 10.

3 – *Tfuj! to być borowik!* – grzybek nie zadziałał. Nic się nie dzieje.

4 – *Bogini chcieć CIEBIE na śniadanie.* – Trypuć jest przekonany, że śmierć tego i tylko tego wroga zadowoli jego boginię. W walce z tym przeciwnikiem jego **WW** wzrasta o 15 i **Siła** o 1, poza tym dysponuje dodatkowym atakiem.

5 – *Trypuć pany!* **WW** +15, **US** +15, **Siła** +2, **Atak** +1, **Inicjatywa** +15.

6 – *Ja już umrzeć i walczyć w niebie.* Ponieważ Trypuć jest przekonany, że już umarł i walczy jako nieśmiertelny wojownik u boku swej bogini, jego **WW** zwiększa się o +25, **Siła** o 3, **Ataki** o 2, **Inicjatywa** o +30.

Czar: Śniedzisty spluj.
Poziom: 1
Punkty magii: 1
Składniki: jakikolwiek alkohol, orkowa ślina
Opis: Szaman może splunąć na odległość do 10 m. Ślina, kamieniejąc w locie i lecąc z wielką szybkością, przy uderzeniu w cel zadaje obrażenia o wartości k6 punktów. Celność strzału równa się **US** +25.

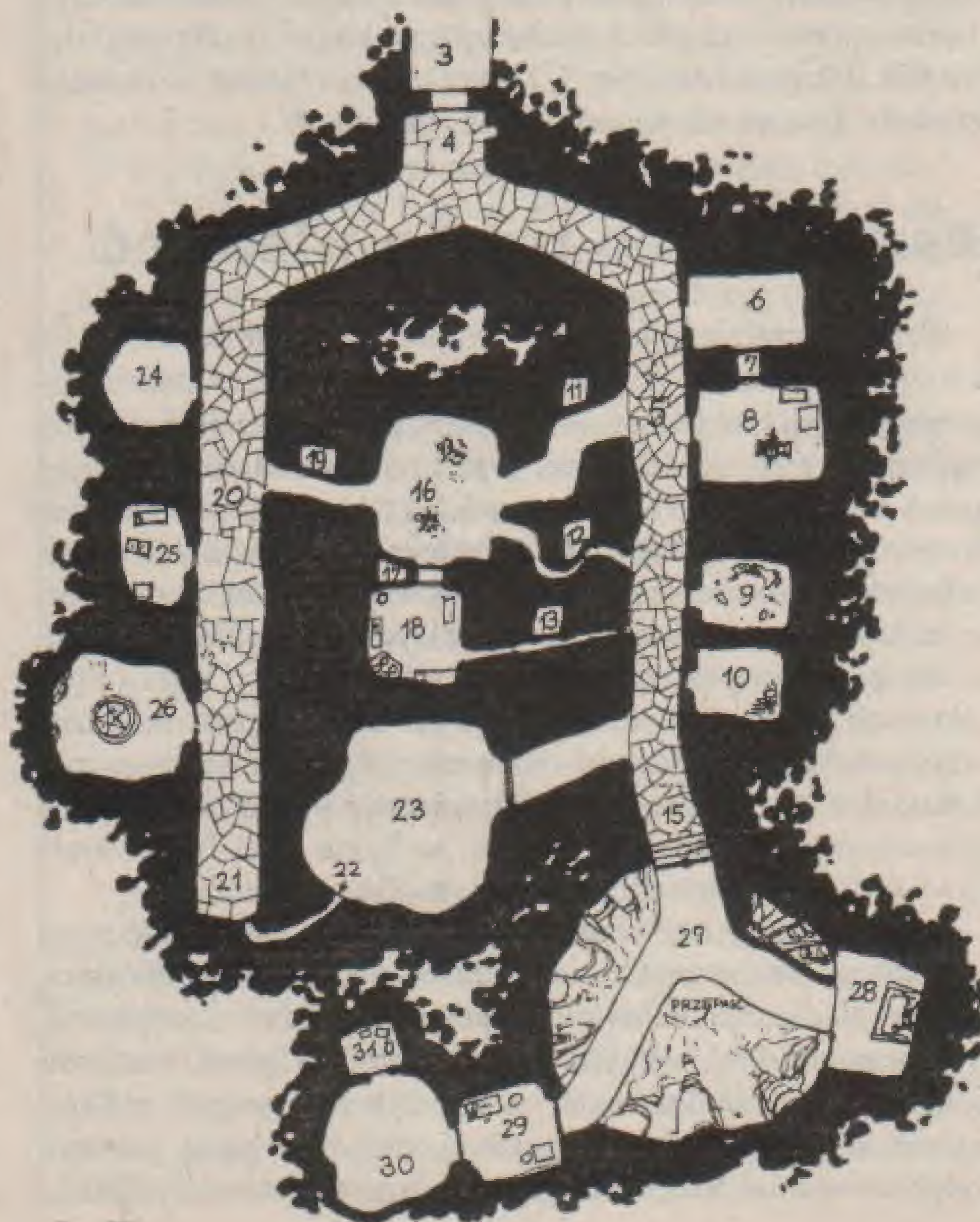
Zakończenie przygody

Przygoda kończy się gdy:

1. Cała dryżyna polegnie.

2. Drużyna zdobędzie odpowiednią ilość cacek. Zdaniem Szramy-Na-Ryju żadna ilość cacek nie będzie odpowiednia. Zacznie on wyzywać naszych bohaterów. Jeżeli ci się obrażą lub zaczną pyskówkę, uderzy najsłabszego spośród nich.

Reszta bandy przyjmie ten gest z niechęcią. I jest to dobry moment, aby obalić tyranię Szramy i ustanowić własną. Najlepszym i jedynym sposobem jest zabicie SNR, najlepiej widowiskowo, kolektywnie i okrutnie. Szrama ma charakterystykę mniejszego herosa – czarnego orka. Używa jednoręcznego topora, a chroni go koszulka kolcza i hełm (1PP korpus i głowa).



DO GRY ZEW CTHULHU 1920

Maciek Kocuj
Jacek Brzeziński

Pamiątka z podróży

Wprowadzenie

Poniższy scenariusz przeznaczony jest do gry **„Zew Cthulhu"**. Zdajemy sobie sprawę z tego, że na razie nie ukazało się jeszcze jej polskie wydanie, jednak już wkrótce pojawi się ono na rynku. Na razie przygoda może zostać rozegrana przez tych, którzy dysponują wydaniem oryginalnym, bądź też poprowadzą ją według wymyślonych przez siebie zasad.

Zew Cthulhu różni się od większości gier fabularnych. Bohaterowie zwani są tu badaczami, gdyż zajmują się oni głównie pogłębianiem swej wiedzy i wyjaśnianiem tajemniczych zjawisk. Nieustannie są na tropie jakiejś mrocznej zagadki. Przygody nie polegają tu na pokonywaniu przeciwników i zdobywaniu skarbów. Głównym celem badaczy jest gromadzenie jak największej liczby informacji.

Akcja poniższej przygody toczy się w 1920 roku, w Bostonie. Strażnik tajemnic (mistrz gry) powinien zadbać o to, by badacze mieli dostęp do potrzebnych im w trakcie rozgrywki informacji. Jeżeli gracze sami nie wpadną na pomysł udania się do biblioteki lub zapoznania się z codzienną prasą, prowadzący grę musi skierować ich uwagę w odpowiednią stronę. Na przykład, jeśli badacze będą przejeżdżać przez centrum Bostonu, strażnik może napomknąć, iż właśnie mijają gmach Biblioteki Bostońskiej lub miejskiego archiwum. Może ich także zaczepić uliczny sprzedawca gazet, zachęcając do kupienia „Boston Globe" lub „Enigma Magazine", krzycząc na przykład: *„Sensacja, sensacja, kolejne nie wyjaśnione morderstwo!"*.

Wszystko, co trzeba wiedzieć

W pierwszym wieku naszej ery, nad jeziorem Sewan (teren dzisiejszej Armenii), zbudowano świątynię ku czci starożytnego bóstwa. Jej budowniczowie byli przybyszami z odległej krainy, posługiwali się dziwnym językiem, a ich skóra miała niespotykany w tamtych okolicach odcień. Odprawiane przez nich okrutne obrzędy, połączone ze składaniem krwawych ofiar, wzbudzały przerażenie wśród miejscowej ludności. Te potworne praktyki zwabiły wkrótce w to miejsce gwiezdnego wampira, istotę lubującą się w ludzkim cierpieniu i krwi. Kapłani potraktowali go jako wcielenie swego patrona i zmusili okoliczne ludy pasterskie, by oddawały mu cześć. Obcowanie z istotą spoza naszego wymiaru szybko odcisnęło swe piętno na umysłach wyznawców. Przekształcili się oni w żądne krwi istoty, a zła sława świątyni rozniosła się po całym Zakaukaziu.

Zamieszkujący okoliczne tereny Ormianie stali się wkrótce za sprawą Grzegorza Oświeciciela narodem chrześcijańskim. Nie mogli dłużej tolerować mrocznych obrzędów odprawianych w pogańskiej świątyni. Chrześcijańscy kapłani, korzystając z informacji znalezionych na starożytnych zwojach w Serapejonie Biblioteki Aleksandryjskiej, poradzili sobie ze złem i odprawili rytuał, który miał powstrzymać mroczne siły. Dzięki niemu gwiezdny wampir został uwięziony w murach świątyni. Później, już bez przeszkód, pozbyto się pogan.

Rytuał ten musiał być co jakiś czas powtarzany, gdyż uwięziona istota za wszelką cenę próbowała się uwolnić. Wyznaczony został strażnik, którego zadaniem było regularne (co 10 lat) powtarzanie rytuału. Funkcja ta przechodziła z ojca na syna.

Mijały stulecia, w trakcie których naród ormiański toczył ciężkie boje o swą suwerenność. Jednak położenie geograficzne między takimi potęgami jak Rosja, Persja i Imperium Osmańskie nie rokowało zbyt dużych nadziei. Pod koniec XIX wieku północna część Armenii, wraz z jeziorem Sewan, znalazła się we władaniu Rosji. Doszło też do licznych rzezi Ormian (ponad milion ofiar), których sprawcami byli głównie Turcy i Kurdowie.

W tym czasie, w Imperium Osmańskim, pewien młody student – Orchan Dżamal – dokonał odkrycia, które zmieniło jego życie na zawsze. Brał on udział w pracach wykopaliskowych na północy Azji Mniejszej. Podczas badania starożytnego grobowca, odkrył stare, pochodzące z IV wieku n.e. zapiski. Była w nich mowa o przerażającej, potężnej, prastarej istocie, uwięzionej w tajemnym miejscu. Dżamal zaczął sprawdzać znajdujące się na pergaminowych zwojach informacje i odkrył, że znajdują one potwierdzenie i uzupełnienie w innych źródłach. Natknął się na liczne, dotyczące tej sprawy wzmianki w księgach okultystycznych. Po kilku latach badań nie miał już wątpliwości, że zwoje mówią o położonej nad brzegiem jeziora Sewan świątyni i że tajemnicza istota istnieje naprawdę.

Niestety, w obecnej chwili świątynia znajdowała się na terytorium wrogiego państwa i, jak zdążył się zorientować, była dobrze pilnowana. Wiedział, że gdyby nawet do niej dotarł, nie miałby szans na jej dokładne zbadanie i przeprowadzenie niezbędnych eksperymentów. Kiedy więc w 1903 roku, w tureckim więzieniu przypadkowo znalazł się znany amerykański podróżnik i naukowiec, Stanley Robertson, Orchan wpadł na szalony pomysł. Skoro świątynia znajduje się w miejscu, do którego on nie może dotrzeć, to należy ją przetransportować tam, gdzie będzie miał do niej swobodny dostęp! Takie rzeczy zdarzały się w tych czasach stosunkowo często. Stanley Robertson – sławny uczony – był odpowiednią osobą, która mogła zrealizować takie przedsięwzięcie.

Dzięki swoim zdolnościom i pochodzeniu (należał do bardzo wpływowej rodziny), Dżamal był w tym czasie znaczącą osobistością. Mógł bez trudu doprowadzić do uwolnienia Amerykanina. Zanim jednak to uczynił, wymógł na nim przyrzeczenie, że załatwi on przewiezienie armeńskiej świątyni do Stanów Zjednoczonych.

Oczywiście nie było to takie proste. Kosztowało to Stanleya Robertsona dużo trudu i wysiłku. Podczas pierwszej wojny światowej Amerykanie stali się sojusznikami Rosji. Dzięki dyplomatycznym zabiegom kilku wysoko postawionych przyjaciół podróżnika, udało się sfinalizować zakup świątyni. W 1918 roku została ona przewieziona w częściach na terytorium Persji, skąd miała trafić do Ameryki. Dużo łatwiejsze było wprawdzie przetransportowanie jej drogą morską przez Morze Czarne,

jednak trwały tam wtedy walki marynarki tureckiej z czarnomorską flotą rosyjską.

Świątynia ponad rok przeleżała w perskich magazynach, skąd w końcu przewieziono ją drogą morską do Bostonu. Orchan Dżamal natychmiast postanowił przyjechać do USA. Użył swych wpływów i został mianowany oficjalnym przedstawicielem tureckiego rządu w Stanach Zjednoczonych.

W tym samym czasie, co świątynia, przybył do Bostonu Sarkis Missakian, jej ostatni strażnik. Nie mógł przeciwstawić się jej przeniesieniu, wobec czego jedynym dla niego wyjściem było udanie się jej śladem. Zbierał informacje na temat powodów, dla których doszło do wywiezienia budowli. Po pewnym czasie trafił na trop związanego ze Stanleyem Robertsonem tureckiego okultysty. Stało się dla niego jasne, że Dżamal planuje uwolnienie gwiezdnego wampira. Missakian założył fikcyjną firmę budowlaną i zatrudnił w niej kilku swoich zaufanych rodaków. Razem z nimi chce za wszelką cenę przeprowadzić w świątyni rytuał, którego dokładny opis znajduje się w posiadaniu jego rodziny.

W tym momencie rozpoczyna się przygoda. W ten czy inny sposób, badacze trafią do parku Riverdale i zetkną się z tajemnicą armeńskiej świątyni. W ciągu kilku najbliższych dni rozstrzygnie się, czy turecki okultysta zrealizuje swój szalony plan i doprowadzi do uwolnienia gwiezdnego wampira. Badacze powinni postarać się temu zapobiec, jednak wszystko zależy od tego, jak szybko zorientują się w sytuacji. Na właściwy trop powinny naprowadzić ich wydarzenia opisane w dalszej części scenariusza.

Stanley Robertson

S 8	KON 8	BC 10	INT 17	MOC 16
ZR 6	WG 11	P 75	WYK 21	WT 8

Punkty Poczytalności 38 (ze względu na wiek i przeżycia) Pomysłowość 85% Szczęście 80% Wiedza 110% Punkty magii 16



Umiejętności: antropologia 20%, archeologia 70%, sztuka: gra na fortepianie 15%, astronomia 20%, targowanie się 40%, biologia 40%, chemia 30%, wiarygodność 60%, mity Cthulhu 5%, wmawianie 30%, geologia 15%, pistolet 45%, historia 90%, prawo 18%, okultyzm 32%, łacina 40%, język arabski 19%, język chiński 30%, język francuski 25%, perswazja 25%, fotografowanie 15%, fizyka 10%, psychologia 33%, spostrzegawczość 50%.

Uwaga: Przeprowadzając testy umiejętności, pamiętaj, że Stanley jest w podeszłym wieku i często miewa zaniki pamięci.

73-letni staruszek. Sławny podróżnik i uczony. Absolwent Uniwersytetu Miskatonic. Profesor historii starożytnej (jego specjalnością jest Azja). W swym długim życiu odwiedził prawie wszystkie zakątki świata. Dokonał wielu interesujących odkryć i oprócz licznych prac naukowych napisał 5 tomów pamiętników ze swych podróży. Obecnie mieszka samotnie w Bostonie, w rezydencji Islandboulevard. Niedawno, po długiej chorobie, zmarła jego żona i nie doszedł jeszcze po tym wydarzeniu w pełni do siebie. Często popada w melancholię i spędza długie godziny grając na fortepianie.

Robertson jest już w podeszłym wieku i niezbyt dopisuje mu pamięć. Nie pamięta bardzo wielu rzeczy, między innymi prawdziwych przyczyn sprowadzenia do Bostonu armeńskiej świątyni. Wydaje mu się, że planował to przedsięwzięcie od dawna, gdyż urzekło go piękno tej antycznej budowli.

Rozpoczęcie przygody

Badacze dowiadują się o ponownym otwarciu parku Riverdale, który dotąd był zamknięty ze względu na prowadzone tam prace budowlane. Odbędzie się ono 5 maja 1920 r. Można tam teraz będzie zwiedzić oryginalną armeńską świątynię z I w n.e., która została sprowadzona w częściach z Persji przez Stanleya Robertsona.

Jeśli wśród badaczy znajdują się dziennikarze, naukowcy lub inne osoby o określonym statusie społecznym, mogą otrzymać zaproszenia na uroczystość otwarcia świątyni i udostępnienia jej zwiedzającym. W przeciwnym wypadku, dowiedzą się oni o tym wydarzeniu z prasy bądź też od znajomych.

Uroczyste otwarcie (5 maja)

Jest to po prostu przyjęcie pod gołym niebem, w parku, na którym obecny jest burmistrz Bostonu i inne znane osobistości życia publicznego. Jedyne oficjalne przemówienie wygłasza Stanley Robertson. Mówi on kilka słów o swoich podróżach i o okolicznościach, w jakich zetknął się z tą świątynią. Wspomina o tym, jak zafascynowało go piękno tej budowli i jak postanowił sprowadzić ją do Ameryki. Swoje przemówienie kończy stwierdzeniem, że jest to największa pamiątka, jaką kiedykolwiek przywiózł sobie z podróży. Każdy, kto wysłucha tego przemówienia, jasno zda sobie sprawę, że Stanley Robertson jest już starym człowiekiem, któremu niezbyt dopisuje pamięć. Po skromnym poczęstunku, wszyscy obecni udają się w kierunku oszklonego pawilonu, chroniącego w swym wnętrzu armeńską świątynię.

Wizje

Widok świątyni wzbudza w badaczach zainteresowanie, ale również i niepokój. Jeśli któryś z nich przypadkiem dotknie kolumny lub ściany, dozna chwilowego zamroczenia, w trakcie którego będzie miał jedną z następujących wizji:

1. Badaczowi wydaje się, że znajduje się we wnętrzu świątyni, nawet jeżeli dotąd tam nie był. Wokół panuje ciemność, rozświetlana jedynie kilkoma nie dającymi wiele światła kagankami. Pośrodku posadzki, w prostokątnym wgłębieniu, znajduje się jakaś ciecz. Kolor i woń mówią same za siebie – jest to krew. W głębi świątyni stoi kilku mężczyzn, którzy zaczynają inkantować dziwną pieśń. Chwilę później, krew w zagłębieniu zaczyna się burzyć.

Na tym wizja się kończy. Po wejściu do świątyni badacz stwierdzi, że wnętrze jest identyczne jak w jego wizji (z wyjątkiem krwi i śpiewających mężczyzn). Musi natychmiast wykonać test poczytalności – jeśli się on nie powiedzie, traci 1 punkt P.

2. Badaczowi wydaje się, że stoi wśród skał, przyglądając się z daleka stojącej na płaskowyżu świątyni. Zapada zmierzch. Ostatnie promienie zachodzącego słońca wydłużają nienaturalnie cienie skał. Wśród nich widać biegnącą od strony budowli kobietę. Jest ubrana w czerwony chador (długa, kobieca szata, typowa dla państw Wschodu). Tuli do siebie jakieś zawiniątko. Coś podąża jej śladem. Można jedynie dostrzec niewyraźny kształt, mroczniejszy niż otaczające go cienie. Prześladowca zbliża się do swej ofiary, dogania ją... i w tym momencie wizja się kończy.

Wizja nie ma żadnych skutków ubocznych.

3. Badaczowi wydaje się, że stoi w portowym magazynie. Dookoła niego poustawiane są różnej wielkości skrzynie; każda z nich oznaczona jest innym numerem. Na wszystkich skrzyniach widnieje nazwisko Stanleya Robertsona. Cały magazyn spowity jest w półmroku. Wszędzie panuje cisza, przerywana jedynie natrętnym bzyczeniem owadów. Upał i zaduch są prawie nie do zniesienia. Na środku

pomieszczenia leży największa ze skrzyń, spod której powoli sączy się krew, tworząc gęstą, ciemną kałużę.

Jeśli badaczowi nie powiedzie się test P, traci 1 punkt poczytalności.

4. Badacz doznaje lekkiego zawrotu głowy i gdy przetrze oczy, zobaczy, że po najbliższej kolumnie świątyni ścieka strumyczek krwi. Po chwili dołącza do niego kilka następnych, aż wreszcie cała powierzchnia kolumny pokryta zostaje krwią. Jeżeli badacz będzie się starał zwrócić czyjąś uwagę na zakrwawione miejsce, to wizja natychmiast zniknie. Jeżeli tego nie zrobi, wizja skończy się kilkanaście sekund później.

Jeżeli masz, drogi strażniku, ochotę, możesz wymyślić jakieś własne wizje i uraczyć nimi swych badaczy. Zalecamy jednak, by nie mieli oni więcej niż po jednej wizji i aby się one nie powtarzały. Poza tym możesz przedstawić je tylko niektórym z badaczy. Oczywiście podobne rzeczy mogą przydarzyć się innym uczestnikom przyjęcia, jednakże nie będą się oni raczej do tego przyznawać, szczególnie publicznie. Złożą to na karb panującego w szklanym pawilonie upału.

Po tym, jak wszyscy goście obejrzą świątynię, rozlega się krzyk przerażonej kobiety. Dochodzi z tyłu świątyni. Gdy badacze udadzą się w to miejsce, zobaczą struchlałą kobietę, stojącą w zaroślach nad ciałem mężczyzny. W jego piersi widnieje głęboka rana, a wszędzie dookoła widać dużo skrzepłej krwi. Po krótkich oględzinach można stwierdzić, że mężczyzna jest martwy od kilku godzin. Ubrany jest w wełniane spodnie i czarną koszulę. Na łańcuszku na szyi ma sporych rozmiarów srebrny krzyżyk. Nie ma przy sobie żadnych dokumentów, a jedynie wizytówkę z adresem firmy budowlanej nazywającej się ARARAT.

Jest to Ormianin, Paulus Khatisian, który przybył tu w nocy (wysłany przez Missakiana), aby sprawdzić, czy pawilon jest strzeżony. Został on zamordowany przez tureckich agentów, którzy pilnowali tego miejsca. To nie planowane zabójstwo spowodowało, że turecki dyplomata Orchan Dżamal musiał odwołać swych ludzi. Ich dalsza obecność w tym miejscu mogłaby wzbudzić podejrzenia.

Obecny na przyjęciu burmistrz rozkaże swojej ochronie odsunąć ludzi od miejsca, w którym leży ciało i wezwać policję. Żona burmistrza zajmie się rozhisteryzowaną kobietą, która znalazła trupa. Reszta gości nie będzie się raczej zbliżać do tego miejsca, a część nawet rozjedzie się w pośpiechu do domów. Oczywiście nie stanie się to od razu. Jeżeli badacze zechcą przeszukać ciało i rozejrzeć się po najbliższych krzakach, należy im na to pozwolić.

Z ramienia policji sprawą morderstwa będzie się zajmować detektyw Janecky. Przyjedzie on po kilku minutach, razem z koronerem. Po oględzinach zwłok, stwierdzą oni, że mężczyzna został zamordowany kilka godzin temu (najprawdopodobniej w nocy z 4 na 5 maja), przy pomocy precyzyjnego ciosu zadanego długim, ostrym narzędziem. Detektyw Janecky będzie chciał przesłuchać osoby, które znalazły ciało. Wśród nich znajdzie się prawdopodobnie któryś z badaczy. Przesłuchania te nie wniosą oczywiście do sprawy nic ciekawego, jednak policjant zostawi każdemu swoją wizytówkę, mówiąc: *„Jeśli coś państwo sobie przypomną, proszę natychmiast zadzwonić”.*

W trakcie uroczystości badaczom z pewnością nadarzy się okazja porozmawiania ze Stanleyem Robertsonem. Podczas rozmowy bez problemu będą mogli uzyskać od słynnego podróżnika zaproszenie do jego rezydencji Islandboulevard. Podczas przyjęcia, Robertson nie będzie miał czasu odpowiedzieć na pytania badaczy, więc zaproponuje im, aby odwiedzili go za dzień lub dwa.

Poszukiwanie informacji

W trakcie przygody badacze będą chcieli zapewne zebrać jak największą ilość danych. Poniżej znajdują się wszystkie te informacje, które są dostępne w bibliotekach (książki, wycinki prasowe) i w archiwum miejskim.

Ararat. Góra położona na terytorium Turcji. Widnieje ona w godle narodowym Armenii.

Armenia. Kraina położona w dorzeczu Kury, Araksu i dolnego Eufratu. W trzecim tysiącleciu przed naszą erą rozwinęła się na tych terenach wysoka kultura. Obecnie prawie 90% mieszkańców stanowią Ormianie, żyje tu też trochę Kurdów i Rosjan. Jest to górzysta kraina, ponad 90% jej powierzchni znajduje się na wysokości powyżej 1000 m n.p.m. Bardziej szczegółowe informacje na temat Armenii możesz, strażniku, znaleźć w źródłach encyklopedycznych, a także w opisie tła historycznego niniejszej przygody.

Firma Ararat. Informacje na jej temat można uzyskać w urzędzie miejskim. Została ona założona dwa tygodnie temu. Właścicielem jest Sarkis Missakian.

Stanley Robertson. Jest ogólnie znaną postacią w Bostonie. Urodził się tam i jest chlubą mieszkańców miasta. W zasadzie badacze mogą dowiedzieć się o nim wszystkiego, co napisaliśmy w poświęconej mu ramce.

Świątynia. W opracowaniach archeologicznych na temat Bliskiego Wschodu znaleźć można wzmianki o pochodzącej z I w. n. e. armeńskiej świątyni. Została ona zbudowana nad brzegiem jeziora Sewan przez przybyszów z obszaru kultury hellenistycznej. W źródłach tych opisany jest również jej dokładny wygląd (patrz opis świątyni). Na przyjęciu badacze mogą dowiedzieć się wszystkiego o tym, w jaki sposób budowla ta dotarła do Ameryki. Wzmianki na ten temat mogą również znaleźć w bieżącej prasie.

Wydawnictwo Human Publishing House. Jest to jedno z kilku bostońskich wydawnictw, zajmujące się głównie publikowaniem wspomnień i pamiętników. Jego siedziba znajduje się na Down Street, w pobliżu kościoła św. Michała. Powstało w roku 1909, a jego obecnym właścicielem jest Malcolm Larouge.

Firma budowlana ARARAT

Być może badacze zechcą pójść tropem znalezionej przy Paulusie Khatisianie wizytówki. Pod wskazanym adresem znajduje się stary magazyn, do wnętrza którego prowadzą duże, dwuskrzydłowe drzwi. Nad wejściem widnieje niewielki szyld z napisem „ARARAT – firma budowlana". W środku, za zdezelowanym drewnianym biurkiem siedzi otyła sekretarka. Jest ona niemiecką emigrantką, ma na imię Linda i udziela wszystkim interesantom wszelkich informacji. Firma przyjmuje zlecenia na różnego typu inwestycje budowlane, jednak wszystkie prace mogą być realizowane dopiero od następnego kwartału. Właścicielem firmy jest Sarkis Missakian, którego niestety nie ma w tej chwili w firmie i nie wiadomo, kiedy będzie.

W rzeczywistości, pracownikami tej firmy jest kilku Ormian, którzy z pewnością nie zajmują się budownictwem. Ich podstawowym zadaniem jest przeprowadzenie rytuału, który ma powstrzymać gwiezdnego wampira. Jednak badacze na pewno nie otrzymają od Lindy żadnych informacji na ten temat.

Jeżeli nawet uda im się skontaktować bezpośrednio z którymś z pracowników ARARAT-u, niewiele im to pomoże, gdyż zostaną wzięci za tureckich agentów. Ormianie nie będą raczej chcieli rozmawiać z badaczami, a na wszystkie pytania udzielą wykrętnych odpowiedzi. W dodatku zbyt często nagabywani staną się czujni i niebezpieczni.

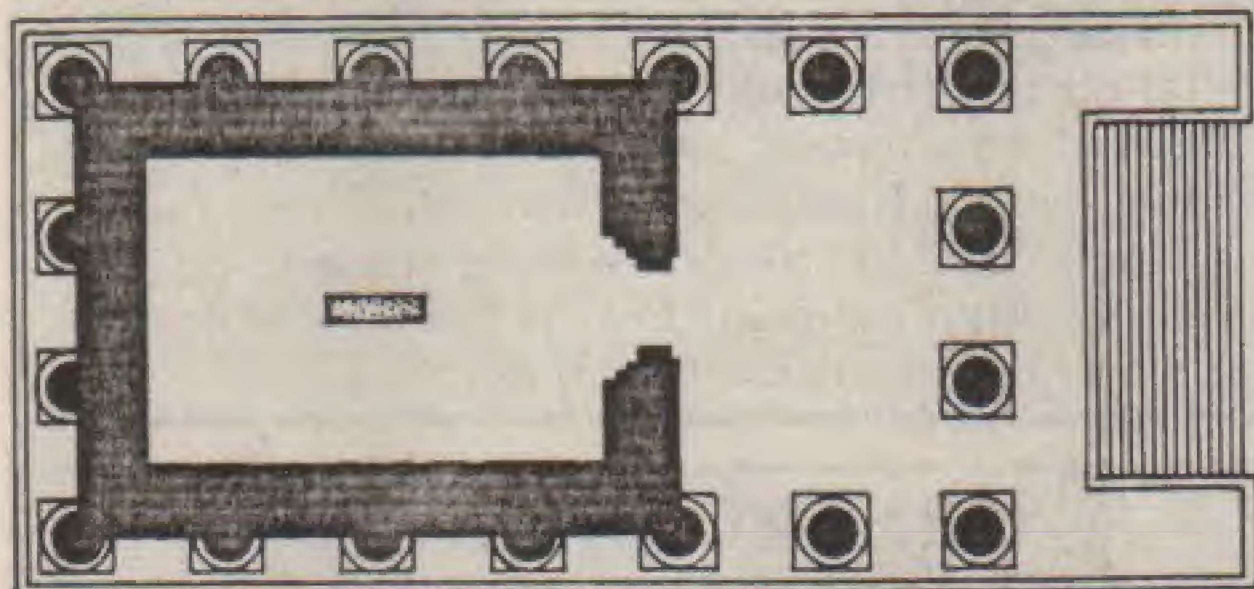
Badacze trzymający się kurczowo tego tropu mogą również usiłować śledzić Ormian. Pracownicy firmy dla bezpieczeństwa chwilowo mieszkają, śpią i jedzą w pomieszczeniu na tyłach magazynu, gdzie mają telefon, za którego pośrednictwem kontaktuje się z nimi Sarkis Missakian. Sam właściciel nigdy nie przyjeżdża osobiście do budynku, w którym mieści się jego przedsiębiorstwo. W dodatku nikt nie zna adresu Missakiana. Pracownicy wypełniają misje zlecone im przez właściciela firmy. Większość z nich odbywa się w nocy. Właśnie podczas takiej eskapady został zamordowany Paulus Khatisian.

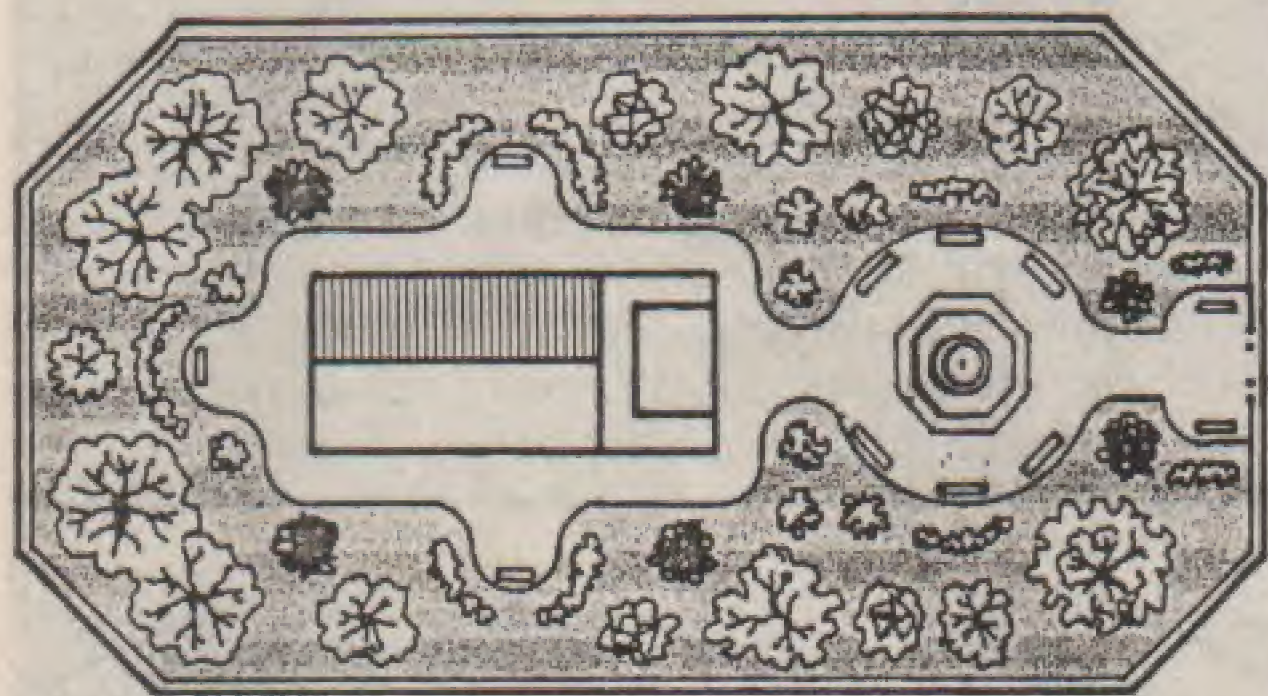
Opis świątyni

Dach świątyni podpierają ze wszystkich stron kolumny w stylu jońskim. Prowadzące do wejścia schody mają wysokie, czterdziestocentymetrowe stopnie. Wnętrze świątyni stanowi prostopadłościenne pomieszczenie, do którego prowadzi jedno wejście. Ściany są kamienne, pozbawione okien i wszelkich ozdób. Pośrodku posadzki znajduje się duże prostokątne wgłębienie (2m x 0,5m x 0,5 m), do którego wlewano krew składanych w świątyni ofiar.

Świątynia stoi w częściowo przeszklonym pawilonie, do którego prowadzi tylko jedno główne wejście. Pod dachem są zamontowane światła, ale nie zostały jeszcze one podłączone do prądu, o czym badacze przekonają się, jeśli przyjdą do parku w nocy. W pawilonie posadzone są egzotyczne krzaki i drzewka.

Wewnątrz pawilonu, oprócz świątyni znajduje się również fontanna. Pod jedną ze stojących obok niej ławek znajduje się właz, prowadzący do studzienki, w której znajduje się pompa wodna. Ze studzienki wychodzi kanał, którym spuszcza się wodę z fontanny do rzeki Charles. Jest on zakończony żelazną kratą.





Wizyta w rezydencji Islandboulevard

Badacze mogą odwiedzić Stanleya Robertsona dopiero 6 maja, gdyż w dniu otwarcia parku przebywa on poza domem.

Droga do rezydencji prowadzi przez wiekową, żelazną bramę, która zawsze pozostaje otwarta. Przez kilka minut jedzie się szpalerem drzew, na którego końcu stoi otoczony zielenią duży dom w staroangielskim stylu. Drzwi wejściowe są zamknięte. Z głębi budynku dochodzą ciche dźwięki fortepianu. Badacze zostaną wprowadzeni do domu przez ubranego w liberię lokaja. Przez kilka minut będą czekać w salonie, gdzie mogą podziwiać eksponaty przywiezione przez gospodarza ze wszystkich stron świata.

Podróżnik chętnie odpowie na wszelkie pytania badaczy, jednak ze względu na jego słabą pamięć, uzyskane informacje będą raczej nieprecyzyjne. Wspomni między innymi o swych pamiętnikach, które mają być niedługo opublikowane przez wydawnictwo Human Publishing House. Niestety, wszystkie rękopisy Robertsona znajdują się w tej chwili u wydawcy, wobec czego bohaterowie nie mogą ich od niego uzyskać. W trakcie rozmowy gospodarz trochę ponarzeka na swego nowego lokaja, Bertolda. Wyżali się, że zaginął gdzieś jego wierny sługa George, który towarzyszył mu od wielu lat i brał nawet udział w kilku ostatnich podróżach.

Po kilkunastu minutach rozmowy Stanley Robertson zacznie odczuwać zmęczenie i poprosi badaczy, aby jeszcze kiedyś go odwiedzili. Gdy bohaterowie wyjdą już na zewnątrz, dostrzegą w głębi ogrodu otaczającego dom krążące w jednym miejscu wrony. Ptaki głośno kraczą, co chwila lądując i podrywając się z ziemi. Dochodzi również stamtąd ciche ujadanie psa. Gdy badacze przedrą się przez krzaki, zobaczą potworny widok. Ze sterty zgromadzonego w tym miejscu kompostu wystają na wpół odgrzebane przez psa zwłoki człowieka ubranego w liberię. Najwyraźniej znajdują się tu już od kilku dni, gdyż ciało jest na wpół przegniłe i podziobane przez wrony. Na stercie kompostu siedzi żałośnie wyjący pies. Wszyscy, którzy widzą ciało tracą 1k6/1 punktów Poczytalności. Jeżeli ktoś zechce przeszukać zwłoki, będzie musiał wykonać kolejny test Poczytalności. W razie niepowodzenia straci kolejne 1k3 punktów. W kieszeniach denata można znaleźć tylko kilka centów i zdezelowany zegarek na łańcuszku, pokazujący godzinę 5:46.

Jeżeli badacze zawiadomią o tym policję lub Stanleya Robertsona, wkrótce pojawi się detektyw Janecky w towarzystwie koronera. Policjant spisze zeznania badaczy, a lekarz stwierdzi przyczynę zgonu. Na plecach denata koroner odnajdzie głęboką ranę, zadaną jakimś ostrym narzędziem. Gracze mogli ją dostrzec wcześniej, pod warunkiem, że wyciągnęli zwłoki ze sterty nawozu. Stanley Robertson rozpozna swego starego lokaja George'a Willbury'ego.

Willbury został zabity kilka dni temu przez Turków na polecenie Orchana Dżamala. Okultysta chciał umieścić w rezydencji Islandboulevard swojego człowieka, aby ten miał na oku Robertsona. Obawiał się, że podróżnik może zdradzić komuś charakter więzów łączących go z armeńską świątynią.

Detektyw Zdislav Janecky

S 13	KON 14	BC 13	INT 12	MOC 11
ZR 10	WG 9	P 55	WYK 14	WT 13

PP 55 Pomysłowość 60% Szczęście 55% Wiedza 70% Punkty magii 11

Sprzęt: rewolwer 9 mm (obrażenia: 1k10, 2 strzały na rundę), kajdanki (2 szt.)



Umiejętności: pistolet 75%, strzelba 53%, uderzenie pięścią 70%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 70%, prowadzenie samochodu 50%, perswazja 40%, wmawianie 20%, nasłuchiwanie 35%, prawo 30%, uniki 40%.

Janecky ma 38 lat i jest otyłym, niskim gliniarzem o tłustej, nalanej twarzy i grubych rękach. Jest wiecznie głodny, więc bez przerwy je kanapki, które wyciąga z przeróżnych kieszeni swego długiego, brązowego płaszcza.

Zajmuje się wszystkimi zabójstwami, o których mowa w przygodzie. W związku z tym często towarzyszy mu koroner bostońskiej kostnicy, Rudolph Blumenblau.

Jeżeli po ukazaniu się w Boston Globe informacji o odnalezieniu narzędzia zbrodni, badacze skontaktują się z detektywem Janeckym, dowiedzą się od niego, że owym narzędziem jest turecki kindżał znaleziony za płotem rezydencji Islandboulevard, na terenie sąsiedniej posiadłości. Na ostrzu są ślady krwi i prawdopodobnie przy pomocy tego właśnie narzędzia został zamordowany George Willbury.

Zdislav Janecky może uraczyć badaczy również innymi informacjami, które umkną ich uwadze. Na przykład, może poinformować bohaterów, jeśli sami tego się nie dowiedzą, że Paulus Khatisian był pracownikiem firmy ARARAT itd. Detektyw ten może być również wykorzystany przez strażnika jako osoba, która podsunie badaczom pewne pomysły i tropy.

Rudolph Blumenblau, koroner

S 10	KON 12	BC 16	INT 11	MOC 13
ZR 8	WG 11	P 65	WYK 13	WT 14



PP 65 Pomysłowość 55% Szczęście 65% Wiedza 65% Punkty magii 13
Umiejętności: medycyna 70%, pierwsza pomoc 60%.
Rudolph jest wysokim, chudym mężczyzną, ubierającym się zawsze na czarno. Nosi kilkudniowy zarost i chodzi lekko przygarbiony. Ma zawsze przy sobie czarny neseser zawierający skalpele i inne przyrządy medyczne.

Informacje w prasie

Poniżej przedstawiamy ciekawsze informacje prasowe, na które mogą natknąć się badacze w trakcie trwania przygody. Dla wygody najlepiej je skserować, wyciąć i w odpowiednim momencie rozdać badaczom.

5.05.1920, Boston
Trzy wiadomości lokalne w „Boston Globe":

NOWA ATRAKCJA W PARKU RIVERDALE

Dziś o godzinie 11.00 zostanie ponownie otwarty jeden z najpiękniejszych parków w Bostonie. W ciągu ostatnich dziesięciu miesięcy zbudowano w parku Riverdale ogromny, przeszklony pawilon i umieszczono w nim armeńską świątynię z I w n.e. Ten mający prawie 2 tysiące lat oryginalny zabytek w niczym nie ustępuje swym greckim pierwowzorom. Na szczególną uwagę zasługują misternie wykonane kolumny w stylu jońskim i doskonały stan, w jakim zachowała się cała budowla. Armeńską świątynię sprowadził do naszego miasta słynny uczony i podróżnik Stanley Robertson. Kilka lat temu kierowana przez niego ekipa rozebrała i przetransportowała w częściach zabytkową budowlę z terenów Rosji do Persji. Tam świątynia przeleżała jakiś czas w portowych magazynach, aż w końcu udało się załatwić jej przewiezienie do Stanów Zjednoczonych. Od dziś zostanie udostępniona wszystkim zwiedzającym. W oficjalnym otwarciu wezmą udział między innymi Stanley Robertson i burmistrz Bostonu.
(poniżej zamieszczone jest zdjęcie świątyni – patrz rysunek)

KOLEJNE NIE WYJAŚNIONE ZAGINIĘCIE

Mnożą się przypadki zaginięć na przedmieściach Bostonu. Wczoraj zniknęło piąte w ciągu ostatnich siedmiu dni dziecko. Dwunastoletni Thomas Buckster widziany był po raz ostatni około południa w okolicy nasypu kolejowego przy Eaton Street. Policja jak dotąd nie wiąże ze sobą poszczególnych zaginięć. Przeszukiwanie terenu nie przyniosło na razie żadnych rezultatów. Policja apeluje do rodziców, aby nie pozwalali dzieciom bawić się nad prowadzącymi do rzeki Charles kanałami.

NIEOCZEKIWANA WIZYTA BURMISTRZA

Wczoraj w godzinach popołudniowych burmistrz Bostonu odwiedził tureckie przedstawicielstwo handlowe. Placówka ta została założona w naszym mieście w zeszły czwartek. Jej kierownictwo objął oficjalny przedstawiciel tureckiego rządu, Orchan Dżamal. Burmistrz wypił z nim filiżankę herbaty i spróbował, jak pali się wodną fajkę. Przedstawicielstwo reprezentuje interesy tureckich firm i będzie w ich imieniu podpisywać kontrakty głównie na dostawy herbaty i orientalnych przypraw.

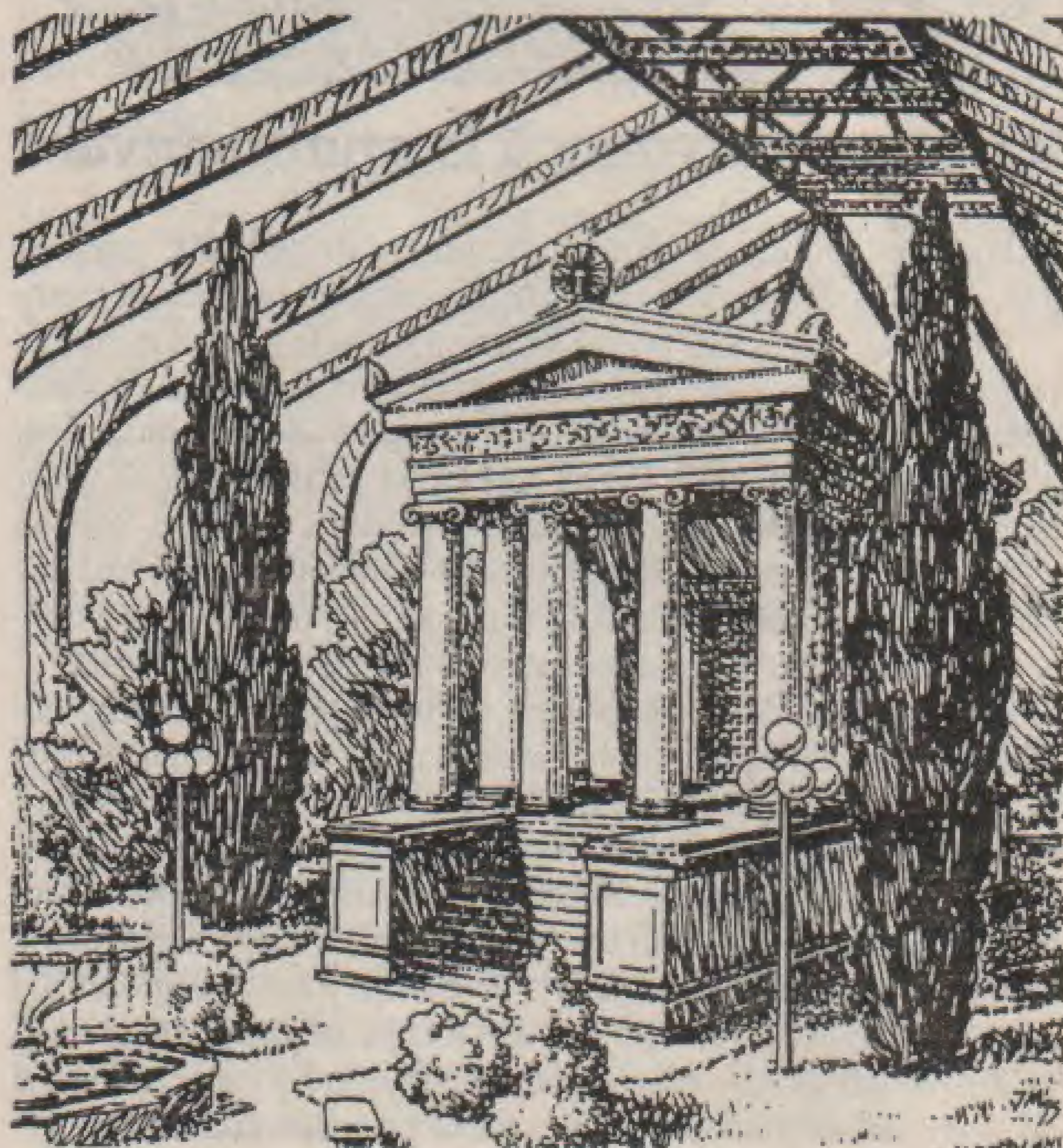
6.05.1920, Boston
Dwie wiadomości lokalne w „Boston Globe":

MORDERSTWO NA TYŁACH ŚWIĄTYNI

W dniu wczorajszym, podczas oficjalnego otwarcia parku Riverdale miał miejsce przykry incydent. W rosnących na tyłach armeńskiej świątyni krzakach znaleziono zwłoki mężczyzny. Został on zamordowany w nocy z 4 na 5 maja. Jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie był to Ormianina Paulus Khatisian, pracownik firmy budowlanej ARARAT. Śledztwo w tej sprawie prowadzi detektyw Janecky. Policja jak dotąd nie zna zabójcy ani motywów zbrodni.

NIESZCZĘŚLIWY WYPADEK, CZY...?

Dziś w nocy z rzeki Charles wyłowiono zwłoki znanego bostońskiego dziennikarza, Harveya Waltersa. Pracował on od kilku lat dla Enigma Magazine. Walters zaginął dwa tygodnie temu, sprawdzając doniesienia na temat tajemniczych mackowatych stworzeń żyjących ponoć w rzece Charles. o których mówił, że są tak przerażające, iż nie da się ich opisać.





7.05.1920, Boston

Dwie informacje lokalne w „Boston Globe":

ZAMACH NA ŻYCIE DYPLOMATY

Pod bramą parku Riverdale doszło do próby zamachu na przedstawiciela tureckiego rządu, Orchana Dżamala, szefa przedstawicielstwa handlowego w Bostonie. Wczoraj, około godziny 18:00, limuzyna, w której jechał, została ostrzelana w okolicach wejścia od strony Bergson Street. Orchan Dżamal nie odniósł żadnych obrażeń, jednak ranny został szofer, Yusuf Fadib. Turecki dyplomata przyjechał, aby obejrzeć armeńską świątynię sprowadzoną do parku przez znanego podróżnika, Stanleya Robertsona. Nie wiadomo, ilu było zamachowców; jak dotąd policja nikogo nie aresztowała.

Uwaga: *Jeżeli badacze byli dzień wcześniej w rezydencji Islandboulevard i znaleźli ciało George'a, ukazuje się na ten temat informacja. Jeżeli zrobią to dopiero dziś, ukaże się ona 8.05. Jeśli nie pojawią się w ogóle w rezydencji, poniższa wiadomość ukaże się 9.05 – zwłoki znajdzie ktoś inny.*

MORDERSTWO W REZYDENCJI ISLANDBOULEVARD

Przerażającego odkrycia dokonano na terenie posiadłości należącej do znanego podróżnika Stanleya Robertsona. W stercie kompostu znaleziono tam zwłoki 65-letniego George'a Willbury-'ego. Był on lokajem w rezydencji Islandboulevard. Najprawdopodobniej padł on ofiarą zabójstwa. Śledztwo w tej sprawie prowadzi detektyw Janecky. Policja nie udziela żadnych bliższych wyjaśnień, ale jak się dowiedzieliśmy nieoficjalnie, odnaleziono już narzędzie zbrodni.

W tym dniu ukazuje się również kolejny numer okultystycznego tygodnika Enigma Magazine. Na pierwszej stronie gazeta zamieszcza wielkie zdjęcie futrzastego humanoida i następującą notatkę:

BRAKUJĄCE OGNIWO?!

W tropikalnych lasach Ameryki Południowej szwajcarski geolog, Francois de Loys, napotkał dwa człekopodobne stworzenia. Towarzyszący badaczowi ludzie zabili i sfotografowali jedno z nich. Na zdjęciu widzimy samicę futrzastego hominida o wzroście przekraczającym 1,5 m. Najbardziej niesamowite jest to, że stworzenie nie ma ogona i posiada 32 zęby – dokładnie tyle, co homo sapiens. Czyżby na granicy kolumbijsko-wenezuelskiej natrafiono na brakujące ogniwo między małpą a człowiekiem?

Uwaga: *W tym samym numerze ukazuje się również nekrolog Harveya Waltersa, zasłużonego pracownika Enigma Magazine.*

8.05.1920, Boston

Dwie informacje lokalne w „Boston Globe":

TAJEMNICZE WŁAMANIE

W nocy z 6 na 7 maja miało miejsce włamanie do siedziby wydawnictwa Human Publishing House. Było to dość dziwne włamanie, gdyż zginęły jedynie pamiętniki znanego podróżnika, Stanleya Robertsona. Rękopisy te przechowywane były w sejfie i wkrótce miały ukazać się drukiem. Kradzieży dokonano w sposób fachowy; kasa pancerna nie została rozpruta, a bandyci nie zostawili żadnych śladów. Jeśli pamiętniki nie zostaną odnalezione, będzie to niepowetowana strata dla całego społeczeństwa Bostonu.

PLAGA KARALUCHÓW

Boston padł ofiarą plagi karaluchów. Te żywiące się odpadkami owady można już spotkać nie tylko w domach i na śmietnikach. Niespotykanych rozmiarów karaluchy biegają w biały dzień po bostońskich ulicach. Najbardziej przerażające jest to, że wcale nie boją się one ludzi. Podejrzewa się, że przyczyną nieszczęścia są przypływające (ostatnio zbyt często) statki imigrantów z Europy Wschodniej.

Uwaga: *W prasie mogą ukazać się również informacje o niektórych, najbardziej spektakularnych, poczynaniach badaczy. Stanie się tak, gdy dokonają np. jakiejś zbrodni, uratują komuś życie lub zrobią coś niecodziennego.*

Wizyta w wydawnictwie Human Publishing House

Jeśli badacze udadzą się do siedziby wydawnictwa, zostaną przyjęci przez Henry'ego Trumpa, jednego z asystentów właściciela, Malcolma Larouge'a. Bohaterowie mogą wyrazić chęć zapoznania się z pamiętnikami Stanleya Robertsona, być może będą nawet mieć na to przyzwolenie samego autora. Jeśli badacze zjawią się w siedzibie wydawnictwa 7 maja lub wcześniej, okaże się, że niestety, wszystkie rękopisy znajdują się w sejfie, do którego dostęp ma jedynie właściciel. Malcolma Larouge'a nie będzie jednak przez kilka najbliższych dni. Jeżeli bohaterowie dotrą tu później, rękopisy zostaną już skradzione. Henry Trump wyrazi wtedy zdziwienie, iż nie czytali o tym w gazetach: – „Boston Globe" pisał przecież o tym na pierwszej stronie!

Rękopisy zostaną ukradzione wieczorem, 7 maja 1920 r. przez wysłanników Orchana Dżamala. Turecki okultysta nie chce dopuścić do tego, by ukazały się one drukiem, gdyż mogą zawierać jakieś informacje o nim i o armeńskiej świątyni.

Tureckie przedstawicielstwo handlowe

Placówka ta, kierowana przez Orchana Dżamala, mieści się w centralnej dzielnicy Bostonu, w XIX-wiecznym budynku. Pracuje w niej około 50 osób, z których większość jest nie związana z przygodą i nic nie wie o okultystycznych fascynacjach szefa. Przedstawicielstwo zajmuje się negocjowaniem kontraktów z amerykańskimi firmami, głównie spożywczymi (eksport herbaty, wschodnich przypraw itp).

Orchan Dżamal, turecki dyplomata i okultysta

S 11	KON 11	BC 10	INT 16	MOC 16
ZR 12	WG 11	P 80	WYK 16	WT 10

PP 73 Pomysłowość 80% Szczęście 80% Wiedza 80%
Punkty magii 16



Umiejętności: pistolet 50%, strzelba 30%, Mity Cthulhu 7%, okultyzm 78%, perswazja 50%, wmawianie 30%, archeologia 30%, historia 60%, uniki 30%, targowanie się 64%, prawo 50%, astronomia 5%, ukrywanie się 40%, język angielski 40%, łacina 30%, język hebrajski 40%, korzystanie z bibliotek 50%, spostrzegawczość 40%.

62-letni mężczyzna o ciemnej karnacji skóry, surowej twarzy o wyraźnych rysach i kanciastym nosie. Spojrzenie jego zimnych oczu jest w stanie przyprawić każdego o dreszcz strachu. Wychodząc na miasto zakłada zawsze nieskazitelnie biały garnitur i czarne rękawiczki. Przebywając w pokoju hotelowym ubiera się zwykle w białą, arabską szatę, a na głowę zakłada czerwony fez.

Mieszka w jednym z apartamentów hotelu Ritz. Jest osobą skrytą i zamkniętą w sobie. Za wszelką cenę dąży do realizacji swych celów. Nie baczy przy tym na koszty i niebezpieczeństwa. Wierzy, że dzięki praktykom okultystycznym może osiągnąć władzę nad ludzkimi duszami.

Wśród pracowników przedstawicielstwa handlowego ma 8 zaufanych ludzi, którzy wypełniają wszystkie jego polecenia (opisani zostali w stosownej ramce). Jego szpiegiem jest również Bertold, obecny lokaj Stanleya Robertsona.

Bertold, podstawiony lokaj

S 8	KON 11	BC 13	INT 9	MOC 10
ZR 12	WG 10	P 50	WYK 10	WT 12

PP 50 Pomysłowość 45% Szczęście 50% Wiedza 50%
Punkty magii 10

Umiejętności: pistolet 40%, strzelba 28%, perswazja 40%, wmawianie 25%, uniki 35%, ukrywanie się 40%, spostrzegawczość 35%, prowadzenie samochodu 35%, język angielski 45%.

33-letni, łysiejący imigrant niemieckiego pochodzenia. Obecnie pracuje dla Orchana Dżamala. Codziennie po pracy udaje się do tureckiego przedstawicielstwa handlowego, gdzie składa sprawozdania swemu pracodawcy. Nosi przy sobie rewolwer 9 mm (obrażenia: 1k10, 2 strzały na rundę).

Rezydencja Penelopy Hardy

Ten wątek najlepiej wprowadzić w momencie, w którym gracze stracą koncept i nie będą mieli pomysłów, co robić dalej. Spotkanie z Ormianami powinno im pomóc w uporządkowaniu poznanych już faktów oraz wypełnić liczne luki w obrazie całości historii.

Właścicielką jedynej sąsiadującej z parkiem Riverdale posiadłości jest Penelope Hardy. Wraz ze swymi dwiema przyjaciółkami – Helgą i Forsycją (średnia wieku wszystkich pań 60 lat) – mieszka w starym, zapuszczonym domu. Od jakiegoś czasu nachodzą ją jacyś dziwni ludzie i chcą od niej kupić rezydencję. Starsza pani nie ma zamiaru pozbywać się swej rodzinnej posiadłości. Pomimo stanowczej odmowy, prawie codziennie zjawiają się u niej mówiący z obcym akcentem osobnicy, którzy składają kolejne oferty. Penelope Hardy ma już tego kompletnie dość. Próbuje znaleźć kogoś, kto położy temu kres. Niestety, policja nie traktuje starszej pani poważnie, gdyż otrzymywała już od niej wiele zmyślonych doniesień o przestępstwach – staruszki nudzą się wieczorami i wymyślają niestworzone historie, w które później same zaczynają wierzyć.

Tak się składa, że któryś z badaczy (najlepiej detektyw lub dziennikarz) zna jedną ze starszych pań lub też ma dług wdzięczności wobec kogoś, kto poprosi go o zajęcie się tą sprawą.

Oczywiście, rezydencja odwiedzana jest przez Ormian, którzy po wprowadzeniu się do sąsiadującej z parkiem posiadłości, będą mieli łatwiejszy dostęp do świątyni.

Jeżeli badacze zdecydują się spędzić więcej czasu u Penelopy Hardy, będą mieli okazję spotkać się z wysłannikami Sarkisa Missakiana. Po zapadnięciu zmroku, jak co wieczór, zjawi się dwóch Ormian. Z pewnością zaskoczy ich obecność badaczy i będą chcieli oddalić się stamtąd jak najszybciej. Bohaterowie, którzy domyślą się, że to spotkanie ma coś wspólnego z zagadkowymi wypadkami w parku, być może spróbują nakłonić ich do rozmowy.

Jeżeli badacze dobrze to rozegrają, np. wykorzystując umiejętności *wmawiania*, *perswazji*, *targowania się* lub *psychologii*, być może uzyskają jakieś konkretne informacje. Pozostawiamy tu wolną rękę strażnikowi – może on przekazać graczom tyle informacji, ile uważa za stosowne, w zależności od tego, jaki przebieg miała do tej pory przygoda i czego badacze zdążyli się już dowiedzieć lub domyślić. Oczywiście nie należy wyjaśniać wszystkiego do końca. W szczególności, badacze mogą się tu dowiedzieć następujących rzeczy:

- Ormianie pracują w firmie budowlanej ARARAT, dla Sarkisa Missakiana.
- Obawiają się myszkujących po okolicy Turków, którzy ich zdaniem są sprzymierzeni z siłami ciemności. Twierdzą, że właśnie przez nich został zamordowany jeden z pracowników firmy ARARAT (chodzi o Paulusa Khatisiana).
- Sarkis Missakian ma w Bostonie do wypełnienia ważną misję, której cel musi pozostać w tajemnicy, jednak skutki jej niepowodzenia będą dla wszystkich fatalne.

Ormianie Sarkisa Missakiana

Wszyscy ubrani są w beżowe marynarki, a na głowach mają białe kapelusze z szerokim rondem.

Jeden z nich jest uzbrojony w rewolwer 7.65 mm (obrażenia: 1k8, 3 strzały na rundę), pozostali nie mają broni. Wytrzymałość każdego z nich jest równa 9. Jeden z nich ma siłę większą niż przeciętna (modyfikator obrażeń 1k4). Umiejętności walki kształtują się w granicach 30-50%.

Odnaleziony rękopis Stanleya Robertsona

Jeśli 8 maja lub później badacze ponownie odwiedzą rezydencję Islandboulevard, okaże się, że Stanley Robertson ma dla nich niespodziankę. Na wzmiankę o kradzieży w Human Publishing House przypomniał sobie, iż ostatnio znalazł w swej szafie jeden

z tomów swych pamiętników, którego zapomniał przekazać wydawnictwu. Jeżeli któryś z bohaterów wyrazi chęć przeczytania pamiętnika, może to bez przeszkód uczynić. Podróżnik raczej nie zechce wypożyczyć rękopisu badaczom – będą musieli zapoznać się z nim na miejscu. W tym celu mogą pozostać dłużej w rezydencji pod bacznym okiem lokaja. Bertold przysłuchuje się wszystkiemu, co mówią przeglądający dokument bohaterowie, chociaż stara się udawać, że nie jest tym wcale zainteresowany. W pewnym momencie, bąkając coś niewyraźnie pod nosem, wychodzi do sąsiedniego pokoju, żeby zatelefonować do swego pracodawcy, okultysty Dżamala i poinformować go o znalezisku. Jak pamiętamy, lokaj Bertold jest podstawionym człowiekiem, który ma kontrolować Stanleya Robertsona.

Odnaleziony tom rękopisu

W tym fragmencie pamiętników znajduje się wzmianka o pobycie Stanleya Robertsona w Armenii. Pisze on o zabytkowej świątyni, która wywarła na nim duże wrażenie. Kilkakrotnie wracał w to miejsce i zawsze nawiedzały go jakieś wizje (podobne do tych, które mieli nie tak dawno badacze). Któregoś razu poszedł do świątyni nocą i był świadkiem odprawianego tam rytuału. Wszystko to przeraziło go na tyle mocno, że postanowił stamtąd wyjechać i o wszystkim zapomnieć. Jak wynika z pojawiających się w tekście dat, wydarzenia te miały miejsce około 1895 roku.

Pod koniec tomu podróżnik wspomina o przygodzie, jaka spotkała go podczas nielegalnego przekraczania granicy Imperium Osmańskiego w 1903 roku – został złapany przez żołnierzy i osadzony w więzieniu. Wydawało się, że będzie tam musiał spędzić kilka najbliższych lat, gdy nagle znalazł się ktoś, kto wyciągnął do niego pomocną dłoń. Tym kimś był niejaki Orchan Dżamal. Kilka stron dalej napisane jest, czego zażądał od niego w zamian za uwolnienie (patrz *Wszystko, co trzeba wiedzieć*).

Powyższe fragmenty można znaleźć bez problemu, jeśli przeczyta się cały tom (zajmie to około 15 godzin). Jeżeli badacze nie zechcą poświęcić na to aż tyle czasu, a będą chcieli jedynie przejrzeć zawartość rękopisu, aby odnaleźć interesujące ich fragmenty, muszą wykonać udany test *korzystania z bibliotek*.

Po pewnym czasie bohaterów odwiedzą nieoczekiwani goście. Pod dom podjedzie czarna limuzyna, z której wysiądzie 6 zamaskowanych Turków. Wpadną oni do rezydencji, próbując sterroryzować wszystkich i zabrać odnaleziony rękopis. Oczywiście, dla niepoznaki, zrabują jeszcze kilka przypadkowych przedmiotów. Najprawdopodobniej badacze nie zgodzą się dobrowolnie oddać znaleziska i dojdzie do strzelaniny. Gdy tylko któryś z Turków zostanie zabity, pozostali zaczną się wycofywać do pozostawionego pod drzwiami samochodu.

Turcy Orchana Dżamala

Wszyscy ubrani są w czarne garnitury, każdy ma na głowie pończochę.

Są uzbrojeni w kindżały (obrażenia: 1k6) i rewolwery 9mm (1k10, 2 strzały na rundę). Wytrzymałość każdego jest równa 10. Dwóch z nich dysponuje większą niż przeciętna Siłą (modyfikator obrażeń 1k4). Umiejętności walki kształtują się w granicach 40-70%.

Decydująca noc (9/10 maja)

Badacze w trakcie przygody mają wiele możliwości, żeby zorientować się, iż jednym z głównych tropów prowadzących do rozwiązania zagadki są Ormianie pracujący w firmie budowlanej ARARAT.



Wieczorem 9 maja trzech Ormian wraz z Sarkisem Missakianem wsiądzie do firmowej furgonetki i uda się na ulicę Bergson Street, biegnącą wzdłuż parku Riverdale. Mają zamiar odprawić w świątyni rytuał. Do oszklonego pawilonu chcą się dostać kanałem prowadzącym od fontanny w kierunku rzeki Charles. Poprzedniej nocy usunęli blokującą wylot kanału kratę.

Jeżeli badacze będą jeszcze w Bostonie, to któryś z nich zwróci wieczorem uwagę na przejeżdżającą furgonetkę z napisem „Firma budowlana ARARAT". Bohater może np. zauważyć przez hotelowe okno, jak jedzie ulicą w kierunku parku Riverdale. Badacze, którzy znaleźli się przypadkowo w okolicy Bergson Street, mogą dostrzec, jak Ormianie zatrzymują swój pojazd tuż przy parkowym ogrodzeniu. Jeżeli bohaterowie podążą za nimi, dotrą wkrótce do rzeki Charles. Tam śledzeni znikną im z oczu. Szukając ich, badacze natrafią przy brzegu na ujście dużego kanału. Po śladach można poznać, że krata, która zamykała otwór niedawno została przepiłowana. Jeżeli badacze będą *nasłuchiwać*, usłyszą odgłosy kroków dochodzące z głębi kanału.

Kanał ma 1,5 m średnicy i prowadzi do studzienki, znajdującej się pod fontanną pompy w szklanym pawilonie w parku Riverdale. Stamtąd można wyjść przez znajdujący się w górze właz pod jedną z parkowych ławek. Słońce znajduje się już za horyzontem. Przez częściowo oszklony dach wpada tylko słabe światło księżyca. Pawilon jest już zamknięty, a w otaczającym go parku nie ma prawie ludzi.

Widać wyraźnie, że z wnętrza świątyni wydobywa się jakiś słaby blask. W świetle kilku kaganków Ormianie przygotowują się tam do odprawienia rytuału. W środku, na ścianach świątyni wyrysowane są już kredą jakieś dziwne symbole. Jeżeli badacze im nie przeszkodzą, Ormianie przebiorą się w szare, powłóczyste szaty, chwycą za ręce i zaczną monotonnie zawodzić. Tekst, który wyśpiewują składa się w większości z dziwnych brzmień i dysharmonii, które sprawiają niesamowite wrażenie. Spośród słów, które w większości pochodzą z jakiegoś nieznanego języka, można wyłowić aramejskie, łacińskie i rosyjskie wyrażenia.

Ktoś, kto wykona test znajomości któregoś z tych języków, oraz test *nasłuchiwania* będzie mógł stwierdzić, że w pieśni jest mowa o uwięzionej bestii, przeciwstawianiu się złu i o strażnikach

świątyni. Jeżeli badaczowi uda się test *okultyzmu*, rozpozna on w pieśni formuły podobne do stosowanych podczas odprawiania egzorcyzmów. Udany test *mitów Cthulhu* pozwoli mu wyłowić z pieśni imię gwiezdnego wampira oraz poznać kilka podstawowych informacji na jego temat.

Jeżeli badacze zdecydują się ujawnić, zaskoczy to Sarkisa Missakiana i jego ludzi. W pierwszym odruchu będą się starali uciec ze świątyni. Jeżeli badacze siłą zagrodzą im drogę, dojdzie do walki (charakterystyki Ormian znajdują się w stosownej ramce).

Być może badacze nie zaatakują. Postanowią porozmawiać z Sarkisem Missakianem i jego ludźmi. Muszą spróbować zdobyć w tym celu ich zaufanie. Jeżeli się im to uda, usłyszą prawdziwą historię świątyni i uwięzionej w niej istoty. Oprócz tego Ormianie podzielą się z nimi wszystkimi informacjami, jakimi dysponują.

Jeżeli badacze uwierzą Missakianowi, ten poprosi ich o pomoc. Będzie chciał, aby stanęli na straży, podczas gdy on i jego ludzie zaczną odprawiać rytuał (potrwa około 3 godzin). Jeżeli wypadki będą miały właśnie taki przebieg, to przygoda kończy się w tym miejscu. Dzięki rytuałowi, gwiezdny wampir zostaje ponownie uwięziony na kolejną dekadę.

W przypadku, gdy dojdzie do walki i badacze zabiją kilku lub wszystkich Ormian, następnego dnia w parku nastąpi prawdziwa masakra. Gwiezdny wampir uwolni się i rozszarpie kilkunastu zwiedzających. W prasie ukażą się zdjęcia zakrwawionych szyb pawilonu i ciał z pourywanymi głowami i kończynami. Policja ruszy na poszukiwania szalonego mordercy, gdy tymczasem wampir ukryje się gdzieś w parku i następnego dnia zacznie polowanie na kolejne ofiary (być może znajdą się wśród nich badacze, którzy postanowią obejrzeć miejsce zbrodni...).

Gwiezdny wampir

S 30 KON 18 BC 36 INT 15 MOC 17
ZR 11 WT 54

Szybkość 6/9 (w locie) Modyfikator obrażeń +3k6

Broń: szpony 50%, obrażenia 4k6 (włączając mo), ugryzienie 90%, obrażenia: wysysa krew – 1k6 S/rundę

Pancerz: twarda skóra 4 punkty; pociski zadają mu tylko połowę obrażeń (jego ciało zbudowane jest z dziwnej, pozaziemskiej substancji).

Czary: wstrząśnienie, otworzenie bramy, przekleństwo kamienia.

Utrata Poczytalności: Jeśli badacze zobaczą gwiezdnego wampira lub zostaną przez niego zaatakowani, tracą 1/1k10 punktów Poczytalności.

Ta potworna istota jest przeważnie niewidzialna, a jej obecność da się poznać jedynie po specyficznym szeleście. Staje się widoczna jedynie wówczas, gdy napije się ludzkiej krwi (widać wtedy wypełniającą ją krew). Po napiciu się krwi wampir jest widoczny jeszcze przez 1k10 rund – w tym czasie można go atakować z normalną szansą trafienia.

Starożytny rytuał uwięził gwiezdnego wampira w zamkniętej przestrzeni innego wymiaru. Przejście z tego miejsca do naszego świata prowadzi przez armeńską świątynię (potwór materializuje się we wgłębieniu w posadzce). Gdy wydostanie się już na wolność, wyładuje swą wściekłość i zaspokoi głód, zabijając kilkanaście osób. Będzie polował, odzyskując siły, na obszarze parku mniej więcej przez tydzień, po czym, za pomocą czaru *otwarcie bramy* oddali się w nieznanym kierunku.

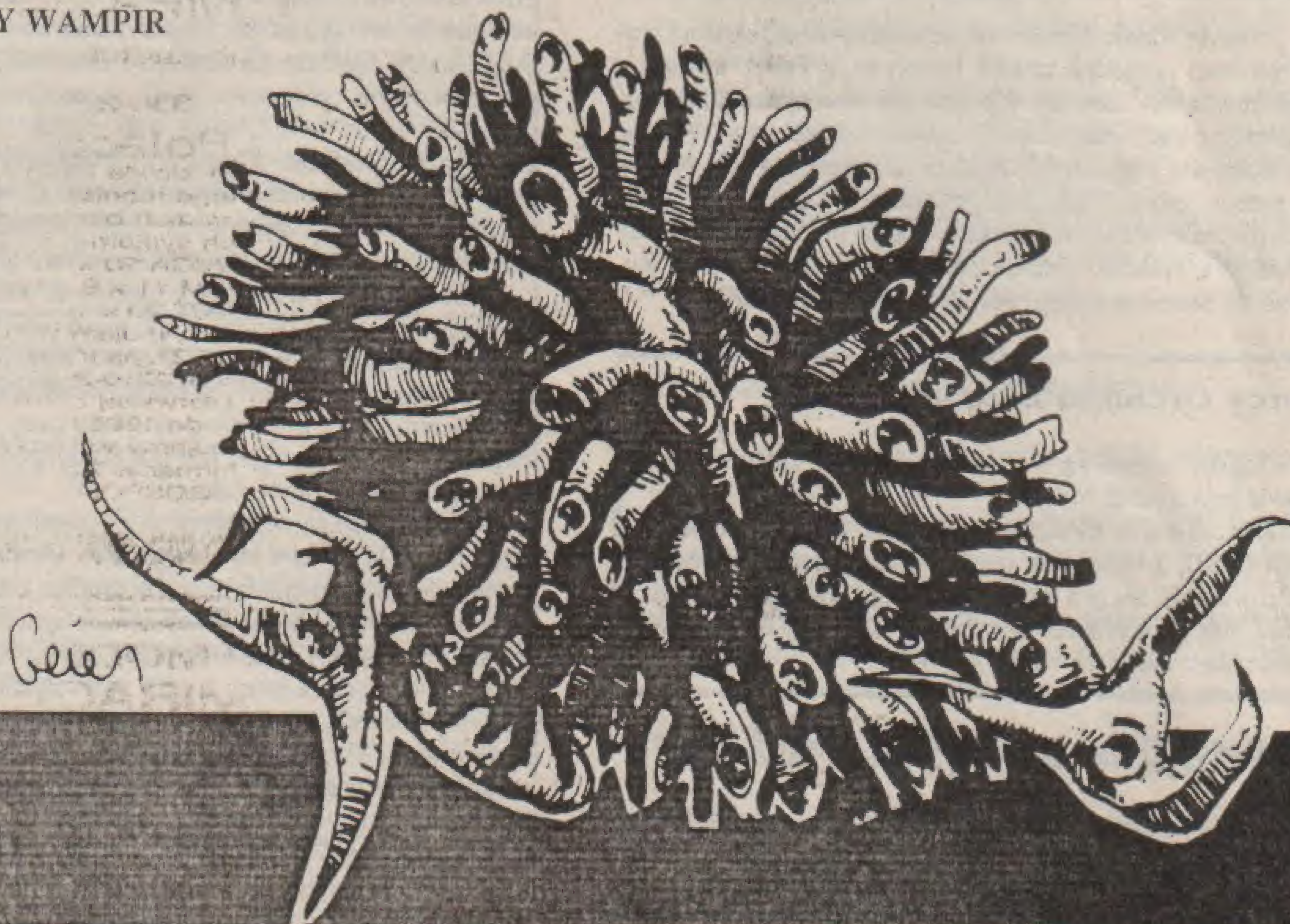
Możliwości kontynuacji

1. W przypadku, gdy rytuał zostanie pomyślnie odprawiony w nocy z 9 na 10 maja, pozostanie w dalszym ciągu problem Orchana Dżamala. Okultysta nadal pragnie przeprowadzić w świątyni swe eksperymenty i doświadczenia. Ich skutkiem może być nieopatrzne uwolnienie potwora. Badacze mogą próbować zlikwidować Turka, bądź też spróbować się z nim porozumieć (co prawdopodobnie się nie uda).

2. Jeżeli rytuał nie zostanie odprawiony, badacze mogą spróbować naprawić swój błąd. W tym celu mogą usiłować zniszczyć stwora (co wydaje się mało prawdopodobne) lub uwięzić go ponownie. Potrzebny im do tego będzie opis rytuału, który mogą otrzymać od któregoś z Ormian (pod warunkiem, że którykolwiek z nich przeżył) lub znaleźć w księgach Mitów (pozostawiamy to w gestii strażnika).

Ilustracje: Jarosław Musiał
Ilustracja gwiezdnego wampira: Earl Geier

GWIEZDNY WAMPIR



Polska edycja w ciągłej sprzedaży

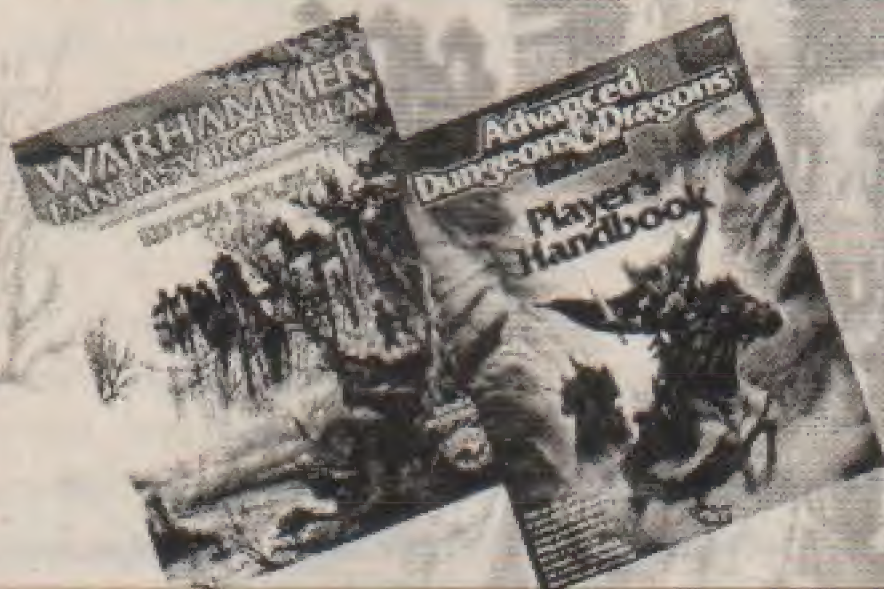
CYBERPUNK 2020

Książkę wysyłamy po przesłaniu 45 zł na konto COPERNICUS
PB-H SA IV o/W-wa konto nr 320065-3779-136
w cenę wliczony koszt wysyłki

SEPTIMA COMPUTER

ul. Świętojańska 2
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(10⁰⁰-18⁰⁰) poniedziałek - piątek
(10⁰⁰-14⁰⁰) sobota

Nowo otwarty sklep zaprasza fanów gier RPG z Bydgoszczy i okolic.



W ofercie:
- *systemy Warhammer AD&D*
- *Star Wars*
- *Vampire*
- *Space Hulk*
- *gry planszowe*
- *gry strategiczne*
- *figurki, kostki*
- *a także inne*

SREBRNA FLOTA



Gra wojenna z elementami ekonomicznymi. Ciekawy system uwzględnia zmiany wiatru, różne klasy okrentów, tranzakcje handlowe, kredyty bankowe, zmienne sojusze, abordaż i inne atrakcje. Sam możesz tworzyć własne scenariusze. Kryteria zwycięstwa i realia gry. Po planszy poruszasz się wspaniałymi okrętami żaglowymi. Jest ich aż 40! Pomyślnych wiatrów! Uwaga na mielizny i piratów!

Kup w sklepie lub za zaliczeniem pocztowym u producenta. Polecamy także inne nasze gry planszowe. Przyślij kopertę ze znaczkiem, jeżeli chcesz otrzymać aktualny katalog z cenami.

NOWINA
05-806 Komorów, ul. Marii Dąbrowskiej 6
tel./fax 0-2-758-08-86
Czynne od 8 do 16.

Sklep CMS

poleca:

Figurki do systemów bitewnych
WFB i WH40000

*

System karciany "Magic: The Gathering"

*

Gry RPG, kości, Warhammer,
pisma MiM i Talizman, dodatki itp.

*

Prowadzimy sprzedaż na zamówienie
CMS sc.
ul. Grunwaldzka 417, Gdańsk, tel. 522702
naprzeciw restauracji McDonald's
znajdującej się obok Hali "Oliwia"

GRY FABULARNE
SYSTEMY BITEWNE
KOSTKI I FIGURKI
Sklep **„MASTER"**
Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Grunwaldzka 99/101
(Galeria nad Kawiarnią Newska)
tel. 48-35-50

SKLEP PAPIERNICZY

GRY ROLE-PLAYING I INNE

Alicja i Wacław Labrych

Łódź, ul. Bratysławska 10e,

tel. 86-49-14

GMP-GEA

Wrocław, ul. Kadłubka 24, tel./fax 336-20

Poleca:

kolorowe budowle kartonowe do samodzielnego montażu, niezbędne przy rozgrywkach bitewnych i przygodowych systemach fantasy:
STRŻNICA 20 x 20 x 20
DOM 11 x 6 x 10
MOST 20 x 10 x 3
Zamówienie przyjmujemy tylko w formie wpłaty kwoty 15 ZŁ na konto PBK SA filia o/W-w 379210-2932-136
Realizacja w pierwszej dekadzie listopada 1995 r.
Planujemy wydanie:
PLANSZ w formacie 70/100, ZAMKU i GOSPODY.

SKLEP MODELARSKI MIRAGE

Warszawa, ul. Puławska 43

W ciągłej sprzedaży: Warhammer oraz rozszerzenia i numery „Magii i Miecza"

DZIAŁ REKLAMY WYDAWNICTWA „MAG" Warszawa, ul. Dolna 43, tel. 41-21-75, fax 41-58-94

DYPLOMOWANY MISTRZ KATOWSKI

PIOTREK KRĘCIKOŁO

KSIĘGA RODZAJU ŁOTROWSKIEGO,

czyli jak pisać legendę postaci szelmy, awanturnika czy hultaja.

Oto weselne gody szubienicy
Tu jej z wisielcem kojarzy się para
Miejski pachołek pięciu, sześciu chwyci
I będą dyndać - wedle zbrodni kara
Na czele ten, co szulerką się para
Wysoko, gdzie go deszcz moczy, wiatr suszy
Więc od strzeżonych domostw bracia, wara
Bo próżno śmierci wymigać się stara
Ten rzezimieszek, co mu urżną uszy
Uwaga na stryczek, wiara !
Françoi Villon - hultaj i łotr.

tłum. Tadeusz Boy-Żeleński

W światach gier fabularnych wielu graczy wybiera często ciekawe i przyjemne, aczkolwiek niezbyt godne szacunku, życie złodzieja, żebraka, ladacznicy czy podrzynacza gardeł. Osobiście wcale się im nie dziwię. Żywot kogoś takiego, choć nie usłany różami, jest równie prosty, jak cięcie paladyńskiego miecza. Tu mieszek, tam sakiewka, tu obrobiona izdebka, tam konik, tu chude gardziołko czy spaśny kupiec. Istnieje tylko jedna, najnieprzyjemniejsza konsekwencja tego typu bytowania. Jeśli któremuś z przedstawicieli łotrowskich profesji powinie się noga, może czekać go solidna, dębowa szubienica i konopny powróz. Ale fakt, iż można zostać strawą dla wron i kruków, wcale nie odstręcza graczy od hultajskiego życia. Bo wszak łotr zawsze najłatwiej zdobywa złoto, najszybciej je też traci. Słowem - żyć, nie umierać, jak powiadają nekromanci.

Dobry Mistrz Gry powinien zwykle wymagać od graczy przedstawienia dokładnej legendy postaci, w której zawarte będą informacje o tym, co porabiał dany bohater przed wstąpieniem w szeregi poszukiwaczy przygód. I właśnie tutaj pojawiają się pewne zgrzyty w trakcie gry. Jeśli chodzi o postacie hultajów i awanturników, gracze mają czasami nawet zbyt bogatą fantazję. Wypisują rzeczy, które nie powinny mieć miejsca. Często skupiają się na szczegółach bez znaczenia. A przecież legenda postaci może bardzo uatrakcyjnić grę, uczynić ją żywszą, ciekawszą, bliższą rzeczywistości. Mistrz Gry stworzyć mógłby na jej podstawie bardzo wiele interesujących przygód. Są też i tacy, którzy, jeśli chodzi o łotra, nie wiedzą w ogóle co pisać - nie znają szczegółów z życia ludzi marginesu społecznego. Jeszcze inni z kolei pomijają zupełnie ten jakże ważny element opisu bohatera. Legendy postaci aż roją się od błędów i niekonsekwencji. Spotykałem już grupę składającą się z dwóch przedstawicieli złodziejskiego fachu, a także zabójcy i fałszerza monet. Wszyscy utrzymywali, że są potomkami arystokracji z nieprawego łoża. Przykłady takie można by mnożyć. Dla tych zatem, którzy nie wiedzą albo nie mają pomysłu na legendę postaci swego hultaja, ja, dyplomowany mistrz katowski - Piotrek Kręcikoło, piszę ten artykuł. Spróbuję powiedzieć wam w nim, jakie szczegóły winny znaleźć się



Katarzyna Elmer

w omawianym opisie bohatera, korzystając z tego, co usłyszałem z ust mych klientów, gdy przestawiałem im... to znaczy ich z mrocznych ścieżek zła na drogę cnoty i uczciwości. Ponieważ w legendach postaci opisuje się zawsze początki życia bohatera, spróbuję stworzyć przy okazji swoistą Księgę Rodzaju Łotrowskiego, czyli odpowiedzieć sobie na pytanie, skąd biorą się w światach gier fabularnych postacie ludzi marginesu społecznego. I przede wszystkim - jak napisać żywot bohatera, który wywodzi się z tego środowiska.

Nie ulega wątpliwości, że pierwszą, najważniejszą rzeczą, którą powinno się umieścić w legendzie postaci, jest miejsce urodzin bohatera. Oczywiście, w przypadku ludzi hultajskich profesji, często będzie ono zupełnie nie znane. Wielu z nich to zapewne dzieci porzucone. Nie sposób dociec, gdzie urodził się choćby taki Szymon Kutergęba, żebrak spod Czarnej Bramy, który jest na tyle przemyślny, że zna tylko trzy wyrazy: jeść, pić i... - to trzecie dopowiedzcie sobie sami. Jako zdecydowany antyfeminista (w końcu, która z niewiast wytrzyma w moim gabinecie tyle, co młody, krzepki osiłek) nie chcę być oskarżony o molestowanie seksualne. Tym niemniej dany bohater powinien pamiętać jakieś miejsce, z którym wiąże się jego pierwsze, dziecięce wspomnienie. Może obraz sierocińca, ulic, na których się wychowywał, cokolwiek, co pozwala zidentyfikować miasto, gdzie spędził pierwszy okres życia. Jest to ważne, bo zwykle, jeśli był porzuconym dzieckiem, w tym właśnie grodzie pobierał pierwsze nauki hultajskiej profesji. Im większe miasto, tym większe szanse na lepszych nauczycieli. Nazwa miasta stanowić może w środowisku łotrowskim swoiste nazwisko. Na przykład Wilfrid żebrak z Nuln czy Dietrich z Altdorfu.

Druga rzecz, jaka powinna znaleźć się w legendzie bohatera, to pochodzenie danej postaci. Wspominałem już, że wielu graczy popełnia przy tym błędy, pisząc, iż wywodzą się z arystokracji lub szlachty. To oczywista bzdura. Z tego, co słyszałem w izbie tortur od przypiekanych, rozciąganych, łamanych kołem hultajów, wynikało, że prawie żaden z nich nie był nigdy nawet zwykłym, zagonowym włodyką, a co dopiero rycerzem czy magnatem. Prawda jest taka, że żaden z wysoko urodzonych nie

zostanie nigdy małym łotrem czy zbrodniarzem. Oni po prostu wolą być złoczyńcami wielkimi, i zamiast w pocie czoła obcinać jeden mieszek dziennie, opróżnić jednorazowo wszystkie sakiewki swoich poddanych, nakładając na nich odpowiednio wysokie podatki. Z kolei, jeśli na drogę występku wstąpić będzie musiał biedny rycerz, zostanie raczej rozbójnikiem – raubritterem lub wędrownym zabijaką, a nie zwykłym oprychem.

Skądże zatem biorą się hultaje i szelmy? Przede wszystkim ze wsi. Ponad połowa delikwentów, których kości trzeszczały później pod katowskimi kołami, to wieśniacy, którzy przywędrowali do miasta w poszukiwaniu łatwego chleba. Znaleźli go oczywiście, lecz droga na której leżał, nader często kierowała się ku szubienicznemu pagórkowi. Reszta hultajów to przede wszystkim biedota miejska – synowie ubogich rzemieślników, wyrobników, czeladnicy czy służący, a także porzucone dzieci. Prawie wcale nie było wśród nich takich, którzy fach żebraka, złodzieja czy oprycha odziedziczyli po rodzicach. Bardzo mało ludzi stawało się hultajami od dziecka i od najmłodszych lat było przyuczanych do tego zawodu. Powód jest prosty: szelmy, łotrowie czy ladacznice po prostu nie mieli dzieci. W życiu, jakie prowadzili – ruchliwym, pełnym niebezpieczeństw, były one po prostu niewygodnym ciężarem. Jeżeli już się komuś przytrafiły – po prostu je porzucano. Wśród ludzi marginesu społecznego występuje mało kobiet, a co za tym idzie: brakuje także trwałych związków. Małżeństw nie ma prawie wcale. Legalne potomstwo zrodzić się może tylko w rodzinach tych spośród hultajów, którzy na stałe osiedli w jakimś miejscu. Dzieci mieli właściwie tylko meliniarze, paserzy czy stali, miejscy żebracy. Ktoś, kto został przyuczony do zawodu przez swoich rodziców, mógł przyjść na świat tylko w takiej rodzinie.

Wielu zatem spośród bohaterów, rozpoczynających szubieniczną karierę, było po prostu dziećmi porzuconymi. Z takich wyrastali najzatwardzialsi, najbardziej wprawni w swoim fachu łotrowie. Tacy, którzy zamiast na „zwis swobodny", jak powiadają w moim cechu, trafiali zwykle na ćwiartowanie, łamanie kołem albo rozrywanie końmi. Tacy byli najbieglejsi, budzili największy strach wśród spokojnych spaśnych kupców i bogobojnych mieszczuchów.

Trzecia, najważniejsza rzecz, jaka powinna znaleźć się w legendzie, to okoliczności, które sprawiły, że dana postać zeszła do półświatka przestępczego. Oczywiście, grający może stwierdzić, że niczego innego nie robił od swych najmłodszych lat i nie pamięta pierwszego razu, co oczywiście nie zmienia faktu, że zwykle bywa inaczej. Powiada się, że „okazja czyni złodzieja". Zwykle w przypadku tej profesji bywa tak, że dana osoba kradnie po raz pierwszy, po czym przekonuje się, że to nadzwyczaj łatwy sposób zarobienia pieniędzy.

Nie wszystkie postacie kradną z własnej i nieprzymuszonej woli. Niektóre zaczynają bawić się żebraniną, złodziejstwem czy innego typu szelmostwem, przymuszone do tego głodem czy niedostatkiem. Wielu sprowadza na margines wojna, głód czy śmierć najbliższych. Bohaterowie mogą też zostać wciągnięci do tego typu działalności przez znajomych. Wielu hultajów, o czym już wspominałem, było wcześniej zwykłymi, biednymi czeladnikami czy służącymi. Wielu do łotrostwa przymusza nawet prawo, bezlitosne wobec wszelkich występków, zarówno dużych, jak i małych. Za złodzieja poczytany zostanie zarówno stary, wytrawny rzezimieszek, jak i nieletnie dziecko, które z głodu zerwie garść winogron. Często też łotrami zostają ludzie, którzy służyli w wojsku i po zakończonej wojnie zostali rozpuszczeni, nie dostając nawet złamanego grosza żołdu. Pierwsza kradzież to, prawie zawsze, drobny występek, czasem tylko asystowanie przy przestępstwie popełnianym przez starszych kolegów. Opiszcie więc jak, gdzie i kiedy postać dokonała zbrodni, czy robiła to pod przymusem, czy z własnej woli. I najważniejsze – czy skutecznie. Należy pamiętać, że w wypadku, gdy postać pobierała nauki hultajskiego fachu u któregoś z mistrzów, pierwszy występek będzie zarazem swoistym egzaminem sprawności. Nieudany – może narazić bohatera na drwiny.



Następną z kolei sprawą, którą warto opisać, jest rodzaj i miejsce pobieranych nauk. Dość rzadko spotyka się takich hultajów, którzy wszystko co wiedzą, osiągnęli tylko i wyłącznie własnym trudem. W większych miastach funkcjonują zwykle cechowe organizacje złodziei i żebraków. Może zdarzyć się, że każdy, kto w danym grodzie zechce parać się złodziejstwem, musi zostać zaakceptowany przez jej starszego, zwanego często królem. Ten spyta przybysza o miejsce urodzenia, przezwisko, o wszystkie złe uczynki, a także o to, gdzie i u kogo dany bohater pobierał nauki hultajskiego fachu. Natomiast ktoś, kto nie wie gdzie się urodził, uczył, nie ma też przezwiska, od razu jest podejrzany, co może skończyć się naprawdę przykro.

Skoro jesteśmy już przy pobieraniu nauk, warto dowiedzieć się o tym czegoś więcej. We wszystkich światach gier fabularnych, jeśli ktoś chce nauczyć się np. kraść, musi wstąpić do jednego z towarzystw złodziejskich. Grupa taka składa się zwykle z 4 do 6 osób, działających razem w ściśle określonym rejonie miasta, na przykład na jarmarku. Przywódcą jest zwykle starszy zwany pryncypałem, preceptorem lub mistrzem. Terminowanie wiąże się z określonym czasem pobierania nauk – dla złodziei staż ten wynosi tylko jeden rok, żebrak, kandydat na szelm, uczyć musi się co najmniej przez trzy lata. Uczeń zobowiązany jest do posłuszeństwa wobec wszystkich członków towarzystwa, ma zmniejszony udział w łupach i musi usługiwać mistrzowi. Dopiero po określonym czasie wykazuje się przed starszym swego cechu znajomością fachu, na przykład okrada wskazaną osobę lub też musi użebrać w ciągu jednego dnia określoną sumę pieniędzy. Jeśli ta próba będzie udana, grający staje się pełnoprawnym członkiem hultajskiej społeczności. Natychmiast otrzymuje też przezwisko.

To wszystko umieszczone być musi w legendzie postaci – czasami bowiem decydować może o jej życiu. Jeśli ranny złodziejaszek przychodzi ostatkiem sił do nie znanej mu meliny, uzyska tam pomoc tylko wtedy, gdy powoła się na wspólnych kamratów. Ważna jest też znajomość miejsc – gospód, zamtuzów, melin, w których można przechować i spieniężyć zrabowane mienie, znaleźć schronienie, nawiązać nowe przyjaźnie i zasięgnąć informacji. Dobrze, jeśli bohater ma również powiązania z przekupnymi służbami miejskimi – zna sprzedajnych pachołków, którzy za opłatą gotowi są wypuścić hultaja z lochu, a nawet katów, mających tak wiele wspólnego ze światem marginesu społecznego. Oczywiście ja do nich nie należę, stąd jeśli kiedyś będziecie mieli nieszczęście mnie spotkać, nie liczcie na ulgowe traktowanie.

Kolejny ważny element biografii to miejsce w hierarchii ludzi marginesu społecznego. Dla MG ważne jest, czy dana postać zaczyna dopiero swoją hultajską karierę, czy też zdobyła już pewną pozycję. Ważne jest to także dla

mnie, bowiem dla tego drugiego typu awanturników mam już ułożony specjalny program. Początkująca postać raczej nigdy nie będzie należała do elity swego fachu.

Kolejną rzeczą, na jaką należy zwrócić uwagę przy pisaniu legendy postaci, jest jej reputacja sądowa i skutki kar, którymi w przeszłości mogła być poddana. Za złodziejstwo, w zależności od tego, czy była to recydywa, czy też pierwszy występek w życiu, otrzymać można wyrok począwszy od smagania przy pręgierzu, a skończywszy na łamaniu kołem. Wiadomo, że nie warto grać kimś, komu za złodziejstwo obcięto prawą rękę. Każda postać posiadać może wszakże piętna, podnoszące jej powagę w półświatku, ale zarazem ułatwiające rozpoznanie przez postronnych

Następny punkt w legendzie postaci łotra to jego wędrówki. Złodziejaszek czy żebrak, jednego dnia mógł być w stolicy, by już w tydzień później zawisnąć na szubienicy o trzysta stajań dalej, na prowincji. Nigdy, absolutnie nigdy, nie zdarzało się, aby któryś ze złoczyńców, od początku do końca swego życia pozostawał w jednym i tym samym miejscu. Hultaje podróżują jednak bynajmniej nie w celu poznawania świata. Przede wszystkim – w poszukiwaniu łatwego zarobku. Ludzie półświatka wiedzieli dobrze, gdzie odbywał się jarmark, na który ściągali kupcy przyozdobieni brzęczącymi sakiewkami i z których miast wyruszają karawany ze złotem i drogocennymi towarami. Wędrowano zwykle w towarzystwie innych złodziei, szelmów czy rabusiów. Po drodze często można było zdobyć wiele cennych informacji. Podróże mogły mieć także na celu sprzedanie zrabowanego mienia. Wiadomo, że skradzionego konia najbezpieczniej pozbyć się w dużej odległości od miejsca napadu. Duża ilość odbytych wędrówek podnosi znaczenie danej postaci, powiększa jej wiedzę o świecie, znajomości, kontakty.

Na zimę hultajstwo ciągnęło do miast. Drobniejsi łotrzykowie starali się znaleźć tam służbę czy pracę, aby przetrwać jakoś trudne miesiące. Ale nie łudźmy się, w całej mojej katowskiej karierze nie napotkałem przypadku, aby praca taka nakłoniła któregoś z nich do uczciwości.

W legendzie należy określić specjalizację bohatera. Zwykle każdy cech, czy to złodziei, czy to żebraków, dzielił się na kompanie lub inne, mniejsze grupy specjalistów. Przejście z jednej tego typu społeczności do drugiej, wymagało zgody starszego czy króla.

I tak złodzieje dzielą się zatem na: rzezimieszków – kieszonkowców, obcinających na targach sakiewki; włamywaczy, ograbiających prywatne domostwa w czasie nieobecności właścicieli; świętokradców – wyspecjalizowanych w ograbianiu świątyń i kapliczek; koniokradów i bydłokradów; rabusi grobów.

Obok złodziei mamy zwykłych miejskich oprychów, którzy nim sięgnęli komuś do mieszka czy kalety, wpierw podrzynali gardło. Następna, związana z tym fachem profesja to grasanci – rozbójnicy działający na zewnątrz miast, rabujący kupców na drogach, wsie i mniejsze osady. Wśród tych z kolei wyodrębnić można raubritterów – czyli rycerzy-rozbójników, a także maruderów – najemników, którzy prowadzą rozbój na drogach, nie mając wojennego zajęcia. Kolejną kategorię ludzi marginesu społecznego stanowią meliniarze – prowadzący miejsca, w których rabusie znaleźć mogą schronienie wraz z łupem, a także paserzy – skupujący od złodziei za bezcen zrabowane dobra. Odrębną kategorią złoczyńców są fałszerze monet, których ja z lubością gotuję we wrzątku. Następni są oszuści, dzielący się na zwodników, wyłudzających pieniądze na oszukańcze przedsięwzięcia, i szulerów – karcianych oszustów. Następnie idą wszetecznice i rajfurzy. Osobną grupę hultajów stanowią także fałszywi klerycy, pątnicy czy sprzedawcy relikwii.



Żebraków, z grubsza rzecz biorąc, można podzielić na fałszywych ślepców, „dziadów", żebrzących ze względu na starcze niedołęstwo, udających kaleki, chorych, a także opętanych i żebrzących z powodu niedostatku. Uff... Chyba już skończyłem. Sporo tego wszystkiego. Ale cóż, mam nadzieję, że wszyscy z nich będą kiedyś mymi klientami.

Każdy hultaj ma przezwisko. Zdarza się, że wytrawni łotrowie nie znają wcale swoich prawdziwych nazwisk. Przezwiska nadaje się zwykle od cech osobowych, np. Dietrich Nietrzaska, syn Frantza, czy Joh Wielgus, syn Feliksa. Dawnych czeladników, którzy zeszli na złą drogę, określa się od ich zawodu, na przykład Krawczyk, Szewczyk. Dość często spotyka się przezwiska wywodzące się od przedmiotów: Pliszka, Dudy, Beka; ułomności: Rączka, Uszko, Szrama; cech charakteru: Szubrawiec, Paskudka, Gagatka, Spaczeń.

Hultaj powinien znać gwarę łotrowską, zwaną mową wałtarską czy łotarską. Oprócz niej istnieją też systemy umownych znaków, patyków, kamieni, mioteł czy śladów na piasku, a oznaczających bogate domostwa, miejsca, w których warto żebrać, czy też zajęte przez szelmów bramy i miejskie zaułki.

No, to by było na tyle. Na tym kończę opowieść, moje kochane dziateczki. Żyjcie sobie dobrze, czyńcie dalej szelmostwa i ciemne sprawki. Przecież gdyby wszyscy byli bogobojni i uczciwi my, kaci, stracilibyśmy pracę. To, co wiem, chciałem wam przekazać z dobrego serca. Nie musicie mnie słuchać – i tak kiedyś traficie wszyscy na moją ciepłą ławeczkę. A ja dowiem się, czy dobrze napisaliście legendę postaci, bo połamię wam wszystkie kości, zgruchocę stawy, wycisnę szpik i krew, przypiekę żelazem różowe tyłeczki. I wtedy wyśpiewacie wszystko, co tylko będziecie wiedzieć, a nawet więcej, w nadziei, że zlituję się nad wami. Żegnajcie zatem, a właściwie do bolesnego zobaczenia...

Wasz uniżony sługa Piotrek Kręcikoło

DARIUSZ WAJSZCZAK

UROKI MIEJSKIEGO ŻYCIA

Miasto, plan topograficzny

Miasta w światach fantasy przypominają z reguły znane nam metropolie średniowieczne. Wobec tego i my, tworząc ich wizerunek, będziemy trzymać się ustalonych przed wiekami kanonów, tylko od czasu do czasu wprowadzając małe korekty, niezbędne do oddania realiów baśniowego świata.

Wymyślając miasto nie należy zapominać, że jest to zadanie wymagające dużego nakładu pracy i solidnych przygotowań.

Przed rozpoczęciem gry dobry MG bierze do ręki książkę o życiu w miastach średniowiecznych, czyta ją i dopasowuje wszystkie niezbędne elementy do świata, w którym rozgrywa się jego przygoda.


Krzysztof Tkaczyk

Miasta różnią się od siebie, inaczej wygląda życie w metropolii, inaczej w jakiejś zapadłej dziurze. Z reguły budowano je w miejscach ważnych ze strategicznego lub handlowego punktu widzenia. W naszym przypadku położenie miasta ma znaczenie drugorzędne. Bardziej będzie nas interesować to, czy można znaleźć w nim zatrudnienie, jakie towary można kupić, jakość usług oraz wszelkiego rodzaju rozrywki.

Stereotypowy obraz takiego miasta opiera się na założeniu, że w centralnym punkcie znajduje się lokalny ośrodek władzy, czyli siedziba księcia, hrabiego, namiestnika, kasztelana, grafa, rady miasta lub tym podobnej instytucji zarządzającej danym terenem. W zależności od posiadanych zasobów gotówki oraz prestiżu osobistego, powyższa persona lub grono notabli wznosi sobie mniej lub bardziej okazałą budowlę. Od reszty mieszkańców izoluje się, czasem wręcz dosłownie – murem lub fosą. Na straży swojego spokoju stawia odpowiedniej wielkości garnizon żołnierzy, do obowiązków których należy egzekwowanie praw wprowadzonych przez władzę i jej ochrona. W większych miastach żołnierzy wspomagają oddziały strażników miejskich.

Po określeniu w czyich rękach znajduje się władza, musimy opisać ludzi przebywających na dworze. Większość z nich to zwykli karierowicze, którzy, żyjąc w pobliżu arystokratów, pragną powiększyć swój stan majątkowy, prestiż osobisty i władzę. Ludzie ci (i nie tylko) wznoszą wokół rezydencji rządzących mniej lub bardziej okazałe budowle, stawiają kramy, gospody, sklepy, lombardy, antykwariaty, oferując towar z reguły dobry lecz drogi. W ten sposób tworzy się dzielnica bogaczy, nad bezpieczeństwem których czuwają oddziały straży. Nasze zestawienie mieszkańców takiej dzielnicy byłoby niepełne, gdybyśmy zapomnieli o roli jaką w średniowieczu i w światach fantasy odgrywała religia. Tak więc w stworzonej przez nas dzielnicy znaleźć się musi jeszcze co najmniej jedna świątynia, poświęcona patronowi miasta lub najwyższemu bóstwu. Obok niej znajdować się będą zabudowania przeznaczone dla mnichów i najwyższych kapłanów.

O bogactwie świątyni i jej kapłanów powinny oczywiście krążyć legendy, aby skusić co najmniej kilku głupców do podjęcia próby kradzieży – w ten sposób miecz kata nie zardzewieje, a i gawiedź będzie miała trochę rozrywki. Zespoły świątynne w większych miastach często tworzą osobne dzielnice.

Jeśli akcja naszej przygody będzie rozgrywała się w mieście naprawdę dużym, możemy wzbogacić centrum o Uniwersytet, Bibliotekę, Gildie Magów, Kupców, Przewoźników, Medyków i inne. W ten sposób stworzyliśmy dzielnicę bogaczy. Na koniec pozostaje nam wymyślić jeszcze jakąś odpowiednią dla niej nazwę, np. Złota, Centralna, Nieprzeliczonych Bogactw, Nieznanych Korzyści Duchowych itp. (nazwy powinny świadczyć o randze zamieszkujących ją ludzi).

Ludzie bogaci są zwykle obsługiwani przez znacznie biedniejszych od siebie, ale często rozumniejszych i pracowitszych, ludzi. Do tej kategorii należeć będą kupcy, drobna szlachta, rzemieślnicy, urzędnicy, prawnicy itp. Tworzą oni klasę średnią społeczeństwa, zwykle dość ciężko pracującą. Większość z nich pragnie dorobić się dużych pieniędzy i niektórym rzeczywiście się to udaje. Dzielnica zajmowana przez nich jest dosyć porządna, ceny umiarkowane – standardowe dla obranego przez MG systemu. Towary z reguły porządne i trwałe (oczywiście wszędzie można znaleźć czarne owce przynoszące hańbę swojemu stanowi). Mieszkańcy takiej dzielnicy lubią skupiać się w grupy charakterystyczne dla swojego zawodu. Od nazw takich grup łatwo tworzyć jest nazwy ulic lub dzielnic, np. Kuśnierska, Miecznicza, Krawiecka, Piwowarska itd. W miastach istnieją cechy nadzorujące



Łukasz Matuszek

wykonywanie zawodu w danym fachu, próby działania bez odpowiedniej przynależności cechowej są z góry skazane na porażkę.

Kolejną część metropolii tworzą dzielnice przeróżnych mętów, szumowin, zawadiaków i żebraków. Są zazwyczaj najbardziej niebezpieczne, zwłaszcza w nocy. Straży miejskiej tutaj nie uświadczysz, za to bardzo szybko można skończyć z nożem w plecach. Zamieszkujący slumsy ludzie są twardzi i nieuprzejmi dla obcych, których oceniają tylko po zawartości skradzionej sakiewki lub umiejętności przetrwania. Jest to wymarzone miejsce do zawierania nielegalnych interesów, wynajmowania najróżniejszych łotrów lub zarażenia się chorobą weneryczną. Czasami można natknąć się tu również na jakieś nowe nieuleczalne schorzenie lub ognisko mającej niebawem zlikwidować przeludnienie zarazy. Tutaj również możemy spotkać wyznawców zakazanych kultów i bogów. Tak jak i w bogatszych dzielnicach wszystkie znaczniejsze grupy zawodowe tworzą swoje organizacje. Mamy więc Gildię Złodziei, Cech Żebraków, Stowarzyszenie Profesjonalnych Zabójców. Czasem można spotkać nawet jakiegoś złego Maga (choć kiepski to Mag, jeśli mieszka w takim miejscu).

Znajdzie się tutaj także sporo różnych podejrzanych knajp i gospód oraz melin, gdzie można upłynnić zrabowane przedmioty. W takim miejscu z pewnością będzie również co najmniej jeden lekarz (niekoniecznie z najwyższymi kwalifikacjami), który leczy niektóre choroby i dokonuje operacji chirurgicznych (przede wszystkim zszywa rany po nożu, amputuje poszarpane kończyny, wyciąga strzały). Pobiera znacznie niższe wynagrodzenia niż jego koledzy, zamieszkujący lepsze dzielnice. Jednak pieniądze zgarnia zawsze przed wykonaniem zabiegu i bardzo rzadko stosuje środki uśmierzające ból.

Dorzućmy do tego jeszcze kilku szaleńców i nawiedzonych proroków, ogłaszających koniec świata czy upadek moralności, gromady wałęsających się brudnych i głodnych dzieci oraz tłum biednego pospólstwa i zbiegłych niewolników, a uzyskamy obraz naszego miasta w pełnej okazałości.

Możemy teraz wziąć kartkę papieru i ołówek, by kilkoma kreskami naszkicować naszą metropolię, dodając, w zależności od indywidualnych upodobań, jakieś obiekty. Następnie zaznaczamy interesujące nas miejsca, dobrze byłoby opisać te najbardziej knajpy, gospody, zamtuzy, sklepy z bronią, targowiska, posterunki straży. Dla kolorytu można dorzucić jakiś zabytek lub sto trzydziesty trzeci cud świata.

O tym, co może naszych dzielnych bohaterów w mieście spotkać będzie poniżej.

Balanga, zakupy i interesy

Co zrobić z drużyną, która wykonując heroiczną misję, zarobiła nieco grosza. Wysłać na następną wycieczkę przez Dzikie Pola i Góry Śmierdzącego Elfa lub na Bagna Chętnych Orków. Oczywiście, że nie! Jeśli tylko bohaterowie mają przy sobie odrobinę gotówki i trochę zdrowego rozsądku, polezą nie tam, gdzie sobie życzymy, A wysłuchiwanie, jak to poszukują wieśniaków w celu „zasięgnięcia języka" o najbliższy ośrodek krzewienia cywilizacji, lub włażą na wszystkie drzewa w okolicy, aby wypatrzyć gdzieś na horyzoncie dym, może się okazać nieco nużące. Lepiej więc nie ryzykować i pozwolić im dotrzeć do jakiejś mieściny.

Wreszcie w mieście

Poniższy tekst jest przeznaczony dla MG, który z jakiegoś powodu nie jest przygotowany do prowadzenia przygody w mieście. Dlatego też do generowania zdarzeń będziemy używali tabelki. Do czego to się sprowadza? Ano do rzucania kostkami, oczywiście jak największą ich ilością i tak często, jak to tylko jest możliwe. Dlaczego? Dlatego, że działa to na graczy deprymująco (zaczynają czuć się niepewnie, zastanawiać nad swoimi działaniami). Dzięki temu posunięciu nie będziesz musiał wysłuchiwać setek pytań. W wykonaniu bohaterów wygląda to zazwyczaj tak. Gracz 1 „Szukam sklepu z bronią"; Gracz 2 „Wchodzimy do najbliższej gospody"; Gracz 3 „Przepraszam pana, czy kupię tu gdzieś magiczną zbroję?". Po chwili rozłażą się nam po całym mieście, szukając niezbędnycyh przedmiotów i rozrywek, po czym bez pieniędzy spotykają się wszyscy w tej samej karczmie!!! Idą spać, rano wstają i łapią następną robotę. Zaraz, zaraz! Coś tutaj przecież nie gra. Wyobraź sobie bowiem, drogi czytelniku, jak to przybywasz z trójką przyjaciół do obcego miasta, po czym, gdy tylko znajdziecie się w jego granicach, każdy z was idzie załatwiać swoje sprawy. Spróbujcie się potem spotkać w jednym miejscu. Dla ułatwienia dodam, że nikt z was tego miasta nie zna. Udało się? Nie? Niemożliwe. Słyszę już podniesione głosy: „To umawiamy się w najlepszej karczmie na rynku". Proszę bardzo. Udało się? Co? Znowu nie? Ano nie, ponieważ pojęcie „na rynku" jest bardzo nieprecyzyjne, „najlepsza karczma" jeszcze bardziej. Co prawda gracze i tak z pewnością znajdą na to jakiś sposób (może „metoda Tezeusza?"), ale niech wcześniej troszeczkę pomyślą.

Tabelka wydarzeń niekoniecznie przyjemnych

Rzut k100

0-10	Ladacznica oferuje graczom swe wdzięki (b. tanio), 20% na chorobę weneryczną.
11-20	Szarlatan oferujący magiczny amulet (np.-2 do obr.), oczywiście fałszywy.
21-27	Szaleniec namawiający graczy do jakiejś heroicznej misji (napastliwy i hałaśliwy).
28-35	Jakiś prostak, który namawia do wspólnego skoku na magazyn z towarami (6 os. ochrony).
36-50	Uliczna bójka, jeden z bijących się wpada na graczy i popycha ich (2 się bije, 3 patrzy).
51-60	Dwóch złodziei, którzy żądają pieniędzy. Po odmowie spróbują się wycofać.
61-70	Pijany szlachcic Nikolas Mordalianii, obraźliwy i mściwy, szuka zaczepki i pojedynku.
71-80	Czterech bandytów Najemników, nieźle walczą.
81-88	Hazardzista „Pożyczcie na ostatnią grę", chętnie coś odsprzeda lub zastawi.
89-93	Zasadzka, 8 bandytów.
94-100	Dama w opałach, dwóch oprychów próbuje ją zgwałcić. To

żona bogatego kupca. Ładna, młoda i żądna wrażeń. Po uratowaniu kokietuje jednego z graczy. Zazdrosny mąż.

Tabelka wydarzeń niekoniecznie nieprzyjemnych

Rzut k100

0-10 Zaczepia graczy chudy, bogato odziany mężczyzna i pyta czy chcieliby wziąć udział w walce pięściarskiej, w renomowanym lokalu. Płacą ok 10 zk za zwycięstwo.

11-20 Naukowiec poszukuje chętnego do udziału w eksperymencie. Używając hipnozy i sobie znanych wywarów, może nauczyć np. czytania i pisania. Żąda 20 zk. Aby eksperyment zakończył się sukcesem, gracz powinien wykonać udany rzut na Int. W wypadku testu nieudanego, rzuca ponownie (10%, że obniży się jego Inteligencja).

21-30 W mieście odbywają się zawody łucznicze, zwycięzca dostaje 20 zk, beczkę piwa oraz doskonały łuk np. elfi.

31-40 Szlachcic prosi jednego z was o przysługę. Trzeba obić publicznie pewnego znanego miłośnika cudzych żon. Płaci za to 25 zk. Walka jeden na jeden, bez broni i bez zabijania, bo inaczej głęboki loch. Przy spełnieniu powyższych warunków, straż nie będzie interweniować.

41-50 Okazja! Za 150 zk. można kupić magiczny miecz, który świeci, jeśli w pobliżu są jacyś orkowie. Podczas wręcz z orkami postać otrzymuje 10% do trafienia, bowiem widok tego oręża przeraża je. (Działa tylko na orki).

51-60 Pewien stary krasnolud chce sprzedać mapę, dzięki której traficie do skarbu. Cena 200 zk. Czy rzeczywiście jest tam skarb, gracze będą mogli stwierdzić dopiero na miejscu.

61-70 Bohaterów zaczepia syn właściciela jednej karczmy i proponuje trochę rozrywki. Chodzi o wywołanie bójki w konkurencyjnej karczmie i jej zdemolowanie, a następnie szybką ewakuację, zanim zjawi się straż miejska. Jeśli graczom się powiedzie, dostaną nocleg i wyżywienie za darmo.

71-80 Dwie atrakcyjne panny zwracają na was swoją uwagę (Ogd, Prezencja), a następnie zapraszają do siebie. Może mają nachalnego adoratora?

81-90 Na ulicy zaczepia was dziadek wyglądający na biednego, prosi o 5 zk i odprowadzenie do domu. Jeśli gracze się zgodzą, dziadek okaże się Hrabią Josefem Abenderstain, bardzo znanym i szanowanym arystokratą, który za pomoc zapłaci 100 zk i zaprosi na nocleg z wyżywieniem.

91-100 Podbiega do Ciebie (losowo wybrany gracz) pies. Jeśli dasz mu coś do jedzenia, już Cię nie odstąpi. Możesz go zaznaczyć na karcie jako przyjaciela (charakterystyka psa typowego).

Jak już pisałem, powyższe tabelki nie są w stanie oddać wszystkiego, co może spotkać poszukiwaczy przygód w mieście, stanowią jedynie pierwszą pomoc dla Mistrza Gry w palącej potrzebie. Tego rodzaju wątki poboczne dodadzą grze nieco kolorytu, a wizyty w mieście przestaną ograniczać się do kupowania dwuręcznych toporów, spożywania bigosu i piwa oraz czekania na okazję typu „Przepraszam panów, ale jestem słynnym magiem i pewien złodziej ukradł mi kamień filozoficzny. Czy za drobną opłatą byliby panowie skłonni go odnaleźć?".

Mistrz Gry rządzi

Zastanówmy się jeszcze nad paroma sprawami, które wiążą się z pobytem w mieście tak niebezpiecznej gromadki, jaką są bohaterowie.

Jeśli bohaterowie nie wymyślą jakiejś skutecznej metody poruszania się po mieście, będą się co i rusz gubić! (istotna wielkość miasta i czas pobytu).

Drugą poważną sprawą jest sposób komunikowania się graczy z tubylcami. Przypomnijmy sobie sytuację z niejednej sesji: Gracz: „Hej! Gdzie tu jest dobra, niedroga karczma?"; Tubylec: „A tam, za rogiem!". Koniec. Gdzie tu realizm? A jeśli tubylec okaże się czułym na punkcie tytułów szlachcicem – przecież nasz gracz nawet mu się nie przyjrzał. Zostawmy tytuły i spójrzmy na to z innej strony. Wybierz się, drogi czytelniku, na wieczorny spacerek do innej dzielnicy w swoim mieście. Jeśli masz dość odwagi, to każdą napotkaną osobę lub grupę osób pytaj: „Ej ty! Gdzie się tu można zabawić?" Przekonasz się po chwili. Oczywiście, nie wszyscy muszą czuć niechęć do obcych, być może który z zagadniętych zechce cię nawet zaprowadzić osobiście, może opowie trochę o samym mieście, pochwali się, kto u nich mieszka, gdzie warto się wybrać, a może jego wujek prowadzi klubo-gospodę?

Inwencja Mistrza Gry, jak zwykle, zadecyduje, czy standardowe elementy scenariusza staną się dla graczy atrakcyjne i wciągające. A więc – zwiedzajcie miasta!



RAFAŁ GAŁECKI I KUBA „TOKSYCZNY" ŻUREK

DRUŻYNA NA ODTRUCIU

CZYLI PORADNIK ASSASINA

Niniejszy tekst zawiera przepisy na warzenie trucizn nie mających swoich odpowiedników w świecie rzeczywistym, a jakiekolwiek podobieństwa są czysto przypadkowe i niezamierzone. Gdybyście więc chcieli przypadkiem otruć swoją panią od matematyki, nic z tego nie będzie!

Trucizny występują w większości systemów RPG i fakt ten jest dosyć często wykorzystywany zarówno przez Mistrzów Gry, jak i przez samych graczy – a to jakiś truciciel wsypie bohaterom do kufelka trochę arszeniku, a to bohaterowie posmarują ostrza swej broni jakąś maścią na gobliny. W każdym razie trucizny są, można powiedzieć, na porządku dziennym i chyba każdy z was miał z nimi do czynienia już nie jeden raz. W wielu podręcznikach można znaleźć rozdział poświęcony tej formie uśmiercania. Z tego też powodu uważamy, że nie ma sensu wprowadzać kolejnych zasad, czy opisywać czegoś, co już od dawna znacie. Spróbujemy więc jedynie przedstawić uproszczoną systematykę trucizn, przybliżyć kwestię ich produkcji i dystrybucji, a na koniec podać kilka oryginalnych receptur.

SYSTEMATYKA

Nie da się przeprowadzić jednolitego podziału wszystkich znanych trucizn, jako że różnic, a przede wszystkim kryteriów ich zróżnicowania, jest zbyt wiele. Zdecydowaliśmy się więc na cztery podstawowe, naszym zdaniem, kryteria, jakie charakteryzują określone grupy tych specyfików.

Skład

Skład trucizn to największa i najpilniej strzeżona tajemnica ich wytwórców. Nie mogłoby być inaczej, jako że to właśnie skład trucizny jest głównym punktem w przepisie ich warzenia, czynnikiem decydującym o późniejszej konsystencji, sposobach stosowania i efekcie.

Ze względu na skład, trucizny można podzielić na cztery grupy: roślinne, zwierzęce (jady), nieorganiczne i mieszane.

Trucizny roślinne to mieszanki odpowiednio spreparowanych grzybów, ziół i roślin, których nasiona, owoce, kwiaty, liście, korzenie lub (rzadko) łodygi są w większym lub mniejszym stopniu trujące i przez to zupełnie niejadalne. Mają zróżnicowane działanie, często osłabiające lub narkotyczne. Występują w postaci płynnej, żywicznej i sproszkowanej.

Trucizny zwierzęce to nie tylko właściwie przyrządzone, rozcieńczone czy zagęszczone wydzieliny (jad) zwierząt jadowitych, jak np. żmij, skorpionów, niektórych stawonogów i krocionogów, owadów itp., ale także odpowiednio uzyskane substancje organiczne, jak wyciągi z krwi, mózgu, wątroby, serca i tym podobne preparaty sporządzone z różnych organów zwierzęcych (czasem nawet ludzkich). Z reguły są to bardzo szybko działające i wyjątkowo skuteczne trucizny zabijające. Zazwyczaj występują w postaci gęstej maści lub płynu, rzadko w proszku. Najpowszechniej stosowane jako trucizny iniekcyjne, którymi nasmarowuje się ostrze broni.

Trucizny nieorganiczne to substancje mineralne i proste do uzyskania w pracowni alchemicznej związki chemiczne, toksyczne i bardzo szkodliwe dla organizmów żywych. Najczęściej mają postać stałą – krystaliczną, łatwo rozpuszczalną w płynach, ale także gazową – jako bardzo lotne substancje ciekłe lub związki stałe, gwałtownie sublimujące w kontakcie z płynem. Ich działanie może być długotrwałe, prowadzące przez stopniowe osłabienie zatrutego organizmu do śmierci ofiary.

Trucizny mieszane pod względem składu, jak sama nazwa wskazuje, stanowią połączenie kilku lub wszystkich wyżej wymienionych grup. Występują w każdej postaci i mają bardzo szerokie spektrum działania. Ta kategoria zawiera też rzadkie trucizny kontaktowe i trucizny o bardzo specyficznym efekcie.

Stosowanie

Kategoria podziału trucizn pod względem sposobu stosowania ma największe znaczenie przede wszystkim dla użytkownika – dla tego, kto chce się trucizną posłużyć. Sposób dawkowania określa, jaką drogą zostanie zatruty organizm.

Z tego punktu widzenia można wyróżnić trzy rodzaje trucizn: przyjmowane doustnie, trucizny iniekcyjne i kontaktowe.

Pierwsza grupa jest najbardziej powszechna i obejmuje trucizny dosypywane, dolewane i rozpuszczane w potrawach czy napojach. Z reguły ich działanie jest długotrwałe – od kilku minut do kilku godzin od czasu spożycia zatrutego posiłku – głównie z tego powodu, że toksyny bardzo wolno przenikają do organizmu przez układ pokarmowy, ale także ze względu na bezpieczeństwo truciciela, który musi mieć trochę czasu na to, aby bez cienia podejrzenia oddalić się od swojej ofiary. Niezwykle ważne jest, aby tego rodzaju trucizny były pozbawione smaku, zapachu i koloru, umożliwiających jej wykrycie. Takie, które spełniają wszystkie trzy warunki – są najdroższe. Ceni się także szybkość ich rozpuszczania.

Trucizny iniekcyjne mają konsystencję gęstej maści i są stosowane głównie przez skrytobójców (assasinów) i niezbyt uczciwych wojowników, którzy smarują nimi ostrza swej broni. Często w tym celu używa się specjalnej broni (tzw. drożnej – jak to nazywają na Orchii), posiadającej biegnący wzdłuż ostrza rowek, który wypełnia się trucizną iniekcyjną. Ta broń jest bardziej skuteczna, ponieważ trucizna przez długi czas pozostaje na ostrzu, nie ulegając całkowitemu wtarciu w ranę ugodzonej ofiary. Dzięki temu można zadać kilka efektywnych pchnięć i zatruć przez to kilka ofiar. Takie trucizny działają z reguły błyskawicznie (skutki mogą być widoczne już po jednej rundzie), bowiem dostają się przez ranę bezpośrednio do krwiobiegu i bardzo szybko zatruwają cały organizm. Najczęściej mają działanie zabijające lub paraliżujące.

Trucizny kontaktowe należą do najrzadziej spotykanych, najniebezpieczniejszych, a co za tym idzie – najdroższych trucizn. Wystarczy sam kontakt z ofiarą, by trucizna przedostała się do organizmu. Przenikają błyskawicznie przez ubranie i przez skórę ofiary lub są wchłaniane przez płuca w postaci lotnych oparów. Mają postać pyłu lub płynu. Działają natychmiast, zabijając ofiarę poprzez paraliż

układu nerwowego, uniemożliwiający oddychanie. Są niezwykle niebezpieczne, a nieumiejętne posługiwanie się nimi może zakończyć się tragicznie nawet dla samego truciciela.

Konsystencja

Konsystencja trucizny jest uzależniona od jej składu i ma bardzo duży wpływ na możliwość jej zastosowania. Niektóre z trucizn muszą być przechowywane w szczególnych warunkach – w odpowiednio niskiej temperaturze, bez dostępu wilgoci, powietrza czy światła – w przeciwnym bowiem razie ulegają szybkiemu rozkładowi, stając się prawie lub całkowicie bezwartościowe jako środki trujące. Czasem niewłaściwy sposób przechowywania może się okazać niebezpieczny dla właściciela, zwłaszcza gdy trucizna ma właściwości lotne.

Trucizny mogą mieć konsystencję: stałą, płynną lub gazową.

Pierwsze mają postać żywicznych wyciągów, gęstych maści, proszków i pyłów, a także krystaliczną. Są najpowszechniej stosowane ze względu na łatwość przechowywania i długi okres rozkładu. Mają największe stężenie, a przez to największą efektywność. Maści i żywice odznaczają się zazwyczaj bardzo intensywnym zapachem.

Trucizny płynne mają tę zaletę, że dają się łatwo rozcieńczać, dzięki czemu można wpływać na ich siłę działania. Są stosowane tylko doustnie. Mają różny kolor, czasami są bezbarwne i z reguły pozbawione zapachu.

Nazwa trucizn gazowych jest w zasadzie dość myląca. Nie są to bowiem gazy, jak można byłoby przypuszczać, lecz substancje ciekłe nadzwyczaj lotne lub stałe – gwałtownie sublimujące w kontakcie z powietrzem lub płynem, czy też uwalniające trujący dym w procesie spalania. W efekcie właściwego użycia tych substancji uwalnia się lub powstaje silnie toksyczny gaz. Właśnie to odróżnia trucizny gazowe od trujących gazów pochodzenia naturalnego (czad, siarkowodór itp.) lub magicznego. Gaz powstający na skutek „uaktywnienia" takich substancji może być bezbarwny i niewyczuwalny, chociaż zazwyczaj ma charakterystyczny zapach. Czasem są to ciężkie opary, przypominające kłębiącą się mgłę lub dym. Przedostają się do organizmów ofiar przez płuca, wraz z wdychanym powietrzem, lub są wchłaniane przez skórę. Ten rodzaj trucizn jest najrzadszy i najdroższy. Wymaga specjalnego przechowywania i zachowania specjalnych środków ostrożności. Głównym przedstawicielem tej kategorii są trucizny kontaktowe.

Efekt

Głównym kryterium wyboru trucizny przez truciciela jest jej działanie. Zabójca musi wiedzieć, czy chce swoją ofiarę zabić, doprowadzić ją do osłabienia czy szaleństwa.

Ten najbardziej podstawowy podział wszystkich trucizn wyróżnia trucizny zabójcze, osłabiające i narkotyczne.

Trucizny zabójcze, nazywane też zabijającymi, jak sama nazwa wskazuje mają doprowadzić do śmierci ofiary. Są najczęściej stosowane. Niektóre zabijają natychmiast i bezboleśnie, inne powodują długotrwałą śmierć w straszliwych męczarniach.

Trucizny osłabiające są bronią bardziej wyrafinowaną. Ich podstawowym zadaniem nie jest zabicie ofiary lecz jej unieszkodliwienie. Niektóre działają błyskawicznie, na krótszy lub dłuższy czas paraliżując mięśnie ofiary, by dzięki temu można ją było pochwycić żywcem. Inne mają działanie długotrwałe, stopniowo osłabiają cały organizm, prowadząc do krańcowego wycieńczenia, aż na skraj agonii. Ofiara może przez długi czas, od kilku godzin do kilku dni, a nawet tygodni, odczuwać narastające osłabienie, straszliwe, cykliczne bóle głowy, brzucha lub mięśni, cierpieć na wymioty i biegunkę – co w efekcie prawie zupełnie uniemożliwia wykonywanie jakichkolwiek czynności bardziej złożonych lub wymagających wysiłku fizycznego czy umysłowego. Są też takie trucizny, które prowadzą do czasowej lub permanentnej utraty wzroku, cyklicznych ataków epilepsji lub stanu śpiączki.



Działanie trucizn narkotycznych wykracza poza omawiany przez nas temat trucizn. Wszystkich zainteresowanych odsyłamy do naszego poprzedniego artykułu: „Drużyna na odwyku", wydrukowanego na łamach MiM w numerze 1(13)/95.

WARZENIE TRUCIZN

Producenci

Umiejętność warzenia trucizn jest sztuką wyjątkowo rzadką, nie tylko z powodu wymaganej sporej wiedzy z zakresu nauk przyrodniczych, ale może przede wszystkim dlatego, że ów proceder jest całkowicie nielegalny i karany śmiercią. W każdym cywilizowanym kraju, gdzie istnieje choć zalążek kodeksu prawnego, produkcja, dystrybucja i stosowanie trucizn jest surowo zakazane pod groźbą najwyższej kary. Zrozumiałe więc, że nigdzie nie ma sklepików z tego typu asortymentem, ani głośno oferujących swe usługi wytwórców trucizn i trucicieli do wynajęcia. Dotarcie do prawdziwego fachowca jest zwykle bardzo trudne.

To prawdziwi uczeni, czerpiący swoją wiedzę z ksiąg spisanych przez ich poprzedników, ciągle eksperymentujący, ulepszający już istniejące receptury i tworzący nowe. Zarabiają fortunę, pracując dla gildii assasinów i złodziei, które zapewniają im ochronę i pilnie strzegą tajemnicy ich pracy. Wiedza o warzeniu trucizn jest niezwykle cenna, dlatego też strzegą jej jak w oka w głowie, by nie poznali jej inni i nie stała się przez to zbyt powszechna. Choć w przeciągu całego życia mają kilku terminujących u siebie uczniów, tylko jeden z nich przejmie po śmierci swego mistrza jego spuściznę – uzbierany majątek i to, co najcenniejsze, czyli spisaną, tajną wiedzę. Będzie to ten, który przeżyje wszystkie eksperymenty i próby otrucia go przez swego pana, a na koniec sam go otruje. Pracownia mistrzów trucizn zajmuje z reguły jakąś tajną piwnicę, z dala od światła dziennego i wszystkich ciekawskich, a swym wyposażeniem przypomina laboratorium alchemika. O jej wartości decyduje przede wszystkim zbiór niezbędnych do robienia najróżniejszych trucizn ingrediencji – niektóre są pospolite i łatwe do zdobycia, ale większość niezwykle rzadka i bardzo cenna. Pracownie mistrzów tego fachu znajdują się tylko w większych miastach, tam gdzie działają zorganizowane gildie płatnych zabójców. Nie trzeba chyba mówić, w jaki sposób tacy „toksykolodzy" pozbywają się konkurencji.

Także niektórzy alchemicy zajmują się wytwarzaniem trucizn, traktując to jako działalność uboczną, pozwalającą zarobić trochę złota na prowadzenie kosztownych eksperymentów. Z reguły jednak nie mają zbyt bogatej wiedzy na ten temat i ich możliwości ograniczają się do umiejętności wytwarzania trucizn przede wszystkim nieorganicznych, przyjmowanych doustnie i gazowych. Oczywiście robią to w tajemnicy, zdając sobie sprawę z grożących konsekwencji.

Najpospolitszym źródłem trucizn, głównie pochodzenia roślinnego i zwierzęcego, są różne, żyjące na odludziu wiedźmy – zielachy. Wiedzę na temat trucizn zdobywają same lub poznają z przekazów ustnych. Potrafią warzyć trucizny proste, zabijające i osłabiające.

DYSTRYBUCJA

Podstawowym problemem, jaki natykają członkowie drużyny jest nie to, że któryś z bohaterów może zostać otruty, lecz to, jak zdobyć truciznę. Odpowiedź jest prosta: należy udać się do najbliższej wiochy i wypytać kmiotków, czy gdzieś w pobliżu nie mieszka jakaś wiedźma. Jeśli jednak bohaterowie pragną naprawdę skutecznych specyfików, muszą nawiązać kontakt z gildią skrytobójców. Oczywiście, nawet jeśli któryś z bohaterów zdoła





się zaprzyjaźnić z członkiem tej wysoce tajnej organizacji, nie ma co liczyć na to, że ów osobnik wskaże mu miejsce pracowni czy prawdziwe imię mistrza trucizn. Posłuży jedynie za pośrednika, wliczając do ceny odpowiednią prowizję za tę pomoc. Prawdę powiedziawszy, zakup naprawdę dobrej trucizny to duży wydatek, na który mogą sobie pozwolić tylko najbogatsi.

DAWKOWANIE

Dawka jest to minimalna porcja trucizny wystarczająca, aby osiągnąć jej pełny efekt. Standardowo każda receptura opisuje takie proporcje wszystkich wymaganych składników, by można z nich było otrzymać 10 dawek. Oczywiście od tej reguły są wyjątki – niektóre proste przepisy pozwalają otrzymać nawet do 100 porcji trutki na gryzonie. Czasami zaś wszystkie z największym trudem zdobyte ingrediencje zamieniają się na skutek długotrwałych procesów ekstraktacji w jedną kroplę-dawkę, której cena jest horrendalnie wysoka nawet jak na kiesę księcia.

Rzecz jasna, jedna dawka trucizny osiąga zamierzony efekt tylko na przedstawicielach rasy ludzkiej, ewentualnie działając tak samo lub podobnie na pokrewne rasy humanoidalne. Jeśli więc chcielibyście otruć smoka (bo jeszcze nie wiecie, że smoki są odporne na trucizny), musielibyście nafaszerować barana trucizną w ilości co najmniej 100 dawek. Innymi słowy, trzeba mieć na uwadze masę ciała ofiary i w zależności od niej stosować odpowiednio dużą ilość dawek.

WYKRYWANIE

Kiedy poczujecie, że wasze wino ma dziwny, zmieniony smak – z reguły jest już za późno! Pamiętajcie jednak, że takie samo danie, serwowane nawet w tej samej karczmie, za każdym razem może mieć inny smak. Dlatego też próby smakowo-węchowego wykrycia trucizny w pożeranym przez was bigosie mogą co najwyżej dowieść tego, iż jest on nieświeży.

Podobno istnieją ludzie, którzy przez wiele długich lat ćwiczyli odporność swego organizmu na wszelkiego rodzaju trucizny, specjalnie wyczulając na nie swoje zmysły. Umiejętności i percepcja takich osób pozwalają im ponoć wyczuć każdą truciznę (od 5% do 75%) dosypaną, dolaną czy rozpuszczoną w próbowanym posiłku. Dzięki swej odporności (o 10% do 50% powyżej normalnej) są w stanie oprzeć się efektom badanej trucizny, a w zapasie mają pokaźną kolekcję różnorakich odtrutek. Jednak prędzej czy później natrafią na truciznę, jakiej dotychczas nie znali. Cóż, saper też myli się tylko raz.

Czy nie prościej byłoby posłużyć się czarem Wykrycie trucizny?

NEUTRALIZACJA

Niektórzy są mniej, inni bardziej – z tego słyną krasnoludy – odporni na działanie trucizn. W każdym razie mylny jest osąd, że w zależności od odporności organizmu trucizna albo zadziała, albo nie. Odporniejszy organizm po prostu nie odczuje tak dotkliwie skutków jej działania – efekt zatrucia będzie dużo słabszy i/lub krótszy.

Istnieją swego rodzaju odtrutki, które wzmacniają organizm i neutralizują krążące w nim toksyny. Z reguły na każdą truciznę nie działającą zbyt szybko jest jakieś specyficzne antidotum. Oczywiście, najpierw trzeba wiedzieć, z jaką trucizną ma się do czynienia, by później wybrać właściwe. Ta wiedza, jak każda inna, także wymaga długotrwałych studiów. Uniwersalnej odtrutki w zasadzie nie ma. Można co najwyżej pić duże ilości wody i wymuszać wymioty, co nieco łagodzi skutki trucizny spożytej – ale tylko takiej.

I znów polecamy czar, tym razem: Neutralizacja trucizny.

Warto jednak wiedzieć, że niektórych trucizn mimo wszystko nie da się wykryć ani zneutralizować za pomocą magii.

RECEPTURY

Poniżej prezentujemy wycinki z Wielkiej Księgi Trucizn, opisujące przepisy na niektóre, ciekawsze naszym zdaniem, trucizny.

Trędownica

„Na początek znajdź lepiankę trędowatego. W ciemną noc, gdy gwiazdy i księżyc skryte są za gęstymi chmurami, wejdź tam i zabij nieszczęśnika gołymi rękami. Wytnij kawałek jego dłoni, stopy i serca. Wyrwij tuzin włosów. Utocz dziesięć kropli jego cuchnącej ropy i tyleż krwi. Następnie podpal pozostałe resztki wraz z lepianką. Weź z pogorzeliska dwie garście popiołu. Następnej nocy zmieszaj wycięte kawałki ciała i ubij na miazgę. Dodaj listek ziela khrazz i dwie krople jadu wielkiej skolopendry. Wrzuć dwa robaki cmentarne i trzymaj tam przez trzy klepsydry. Potem rozgnieć je i całość dokładnie wymieszaj. Dodaj popiół i sześć zmielonych włosów trędowatego. Całość gotuj przez resztę nocy w kociołku z co najmniej 100-letniej miedzi, na wolnym ogniu z kości, czarnej trawy i skóry węża błotnego. Rano przelej wywar do glinianej miseczki i schowaj w ciemnym miejscu. Następnej nocy przecedź wszystko przez sito, dodając dwadzieścia kropli soku z kaktusa loyo i szczelnie zamknij w buteleczce wraz z pozostałymi sześcioma włosami. Odczekaj sześć dni. Jad jest już gotowy. Jeśli chcesz, by miast cieczą, był proszkiem, wlej go do misy, dodaj cztery tuziny kropli spirytusu krasnoludzkiego i czekaj, aż wyparuje. W misie pozostanie zielonkawo-brązowy osad.

Podaj go w jedzeniu swemu wrogowi, a wnet powali go słabość i oznaki trądu".

Trędownica jest bardzo niebezpieczną trucizną. Występuje w formie mętnego, zielonkawego płynu bądź proszku. Skuteczna dawka to dwie krople wywaru lub szczypta proszku. Trędownica musi zostać przyjęta doustnie. Dzięki dodaniu soku z kaktusa loyo, trucizna jest raczej słodkawa w smaku. Z powodzeniem można mieszać ją z większością potraw i napojów, nie ryzykując wykrycia.

Działanie trędownicy objawia się dopiero po miesiącu. Zatruta osoba zaczyna odczuwać dziwne pieczenie i swędzenie ciała, dostaje gorączki, zaczyna mieć wymioty. Po dwóch dniach na ciele zaczynają pojawiać się ropiejące wrzody i opuchlizny. Prawdziwe jednak męczarnie zaczynają się później – ciało nieszczęśnika zaczyna gnić...Wszystkie objawy wskazują na zarażenie trądem. W istocie nie jest to choroba, a efekt powolnego działania trucizny, która rozkłada całe ciało w przeciągu kilku miesięcy. Jakiekolwiek metody leczenia chorób, nawet magiczne, nie pomogą, jako że nie jest to choroba. Ratunkiem jest spożycie odpowiedniej odtrutki, zanim w organizmie nastąpią nieodwracalne zmiany.

Proszek voodoo

„Proszek tworzą składniki przerażająco zróżnicowane, jak jadowita ropucha morska Bufo Trupius Marinus. Używały jej także wiedźmy z czarnego kręgu. Jej jad jest jeszcze bardziej toksyczny niż dotyk parzącej glisty morskiej Rizar z oceanu Kas. Dodaj jeszcze rybę najeżkę białą, produkującą najbardziej toksyczną naturalną truciznę – Terratrupinę. Inne składniki to mnóstwo minerałów i roślin, palonych, mielonych i mieszanych z odpowiednią wprawą. Chcesz wiedzieć jakich? Trupie ziele, liście czerwonego bluszczu, korzeń wisielczego drzewa, gałązka krzewu zapomnienia, czarna trawa, porastająca bezludne wyżyny Zombii, kora pająkowca, wampirze jagody, pełzająca glina, purpurowy kamień... Wystarczy? Naprawdę chcesz poznać ten piekielny proch, tak żrący, że przepala dłoń? To tylko część składników, nazwy innych odeszły dawno w niepamięć, choć my, czarownicy, wiemy jak je odnaleźć. Wszystko scalane jest w jedno za pomocą magii, o jakiej wielu czarowników nie ma bladego pojęcia. Pełny proces trwa trzy dni i trzy noce nieustannej pracy. Potrzeba nam jeszcze świeżych kości. Kop, tutaj groby są płytkie, dlatego lubię ten cmentarz. Widzisz, to była kiedyś potężna czarodziejka, za życia miała wielką moc. Teraz po prostu łatwiej ją nieść. Zatykasz nos? To dzieje się z każdym z nas po śmierci. No, może nie z każdym... Ściśnij mocno, kości są kruche, czaszka się rozsypie. Nie zwracaj uwagi na robactwo, wytnij kawałek mózgu. To już ostatni składnik, wkrótce proszek będzie gotowy. Włóż go do trumny, musi przeleżeć z nią w grobie jeszcze przez jeden dzień".

Tajemniczy proszek voodoo stanowi bardzo specyficzną truciznę. Jest białym, drobnym pyłem. Używa się go wydmuchując przez rurkę na przeciwnika. Należy czynić to bardzo ostrożnie, bowiem trucizna wchłaniana jest przy każdym kontakcie ze skórą. Efekt następuje prawie natychmiast, proszek zaczyna działać po kilku sekundach. Ofiara nagle zaczyna się zataczać, doznaje halucynacji i po minucie pada na ziemię. Znajduje się wtedy

MORTIFICATOR

Bill King

przekład Darosław J. Toruń

Kamienny posążek powoli pękał pod palcami. Nicholai wzmocnił uchwyt, aż nadto świadomy trzystu metrów pustki dzielącej go teraz od ziemi.

Niemal przeklął zanieczyszczone powietrze, przez które kruszały stare kamienie. Niemal. Nie był typem człowieka, który tracił panowanie nad sobą, bez względu na okoliczności. Używanie plugawego języka było przecież grzechem, nawet jeśli lekkim.

Kamień został mu w dłoni. Poleciał w pustkę. Pęd powietrza szarpał połami jego czarnego płaszcza. Z dołu dobiegał stłumiony odległością szum ruchu ulicznego. Widział wstążki maleńkich świateł, które były samochodami. Widział wyniosłe wieżowce, niektóre nawet wyższe od tej, zbudowanej przez człowieka góry, z której spadał. Ulica była pod nim ogromną przepaścią. Spadał w otchłań. Na jej dnie czekała śmierć. Jego prawa, okryta czarną rękawicą dłoń sięgnęła w stronę pasa i chwyciła przypięty doń wyrzutnik mini-kotwiczki. Wymierzył starannie i strzelił, szepcząc jednocześnie modlitwę do Kardynała.

Błogosławiony niech będzie Kardynał. On moją tarczą w złym czasie. Moim światłem w ciemnościach...

Kotwiczka zahaczyła o balkon jednego z apartamentów. Mikroutwardzony drut naprężył się, niemal wyrywając mu ramię ze stawu. Nagle leciał na jego końcu, wirując, ku ścianie budynku. Wykręcił ciało, zwracając się twarzą ku kamiennej płaszczyźnie. Podkurczył nogi. Grube, miękkie podeszwy bojowych butów zamortyzowały zderzenie.

Przez chwilę oddychał równo i głęboko, jak na treningu. Serce wróciło do normalnego rytmu. Potrząsnął głową. To był czysty pech. Teraz wisiał na lince, trzydzieści metrów poniżej punktu, w którym znajdował się przed chwilą. Ciągle miał przed sobą długą wspinaczkę, a minęło już prawie pół nocy.

Okno z jego lewej strony otworzyło się nagle. Usłyszał muzykę, śmiech i ciche rozmowy. Dwoje ludzi wyszło na balkon i zapatrzyło się w iskrzące przed nimi miasto. Nicholai zamarł w bezruchu, przylegając do ściany jak wielki, czarny pająk. Nie chciał zostać zauważony. Nie mógł sobie pozwolić na to, by wezwano tu ochronę budynku. Miał do wykonania zadanie. Heretyk musi umrzeć.

Mężczyzna objął kobietę i pocałował. Ich wargi zetknęły się na chwilę, potem go odepchnęła.

– Nie – szepnęła. – Ktoś może zobaczyć.

Mężczyzna próbował przyciągnąć ją do siebie, ale trzymała przed sobą swą koktailową szklankę jak tarczę.

– Jim już coś podejrzewa... – powiedziała.

– No i co z tego? – odpowiedział. – Odejdź od niego... zawsze mówiłaś, że to zrobisz.

Nicholai zaklął. Mężczyzna był pijany i najwyraźniej chciał odegrać dramatyczną scenę. A on nie ma czasu. Musi wkrótce dotrzeć do apartamentu Bentleya. Dlatego, mimo iż wyssie to z niego siły, konieczne było odwołanie się do Sztuki.

grafika: Studio Parente

Jego oddech stał się głęboki i spokojny. Sięgnął w głąb swej duszy jak w studnię, dokładnie tak, jak uczyli go mistrzowie. Poszukał tam Światła. To było jak rozchylenie kurtyny w ciemnym pokoju. Nagle wypełniło go wspaniałe poczucie mocy, nie dające się ująć słowami uniesienie. Wszystko stało się czyste, skąpane w ciepłym, złotym

grafika: Studio Parente

blasku. Zapragnął całkowicie otworzyć się dla Światła, stać się z nim jednością, już zawsze się w nim pławić.

Nie mógł jednak sobie pozwolić na poddanie się pokusie.



Gdyby był Ekstatykiem, jednym z tych, którzy przesiadują na marsjańskich pustyniach, jednocząc się ze Światłem, być może by uległ. Ale nie był. Był Mortyfikatorem, aniołem zemsty Kardynała. Nie miał czasu na uleganie pokusom.

Skoncentrował się i zapanował nad strumieniem Światła, kierując jego moc na zewnątrz, w stronę mężczyzny, dotykając jego jaźni. Przez chwilę niemal się z nim połączył. Poczuł odrazę. Jego mózg wypełniło pijackie pożądanie i jeszcze inne, bardziej złożone emocje. Potem rwącym strumieniem przepłynęły przez niego myśli i wspomnienia. Mężczyzna miał na imię Rudi. Był inżynierem w Imperial Aerodyne. Miał żonę i dwójkę dzieci i wcale nie miał zamiaru ich porzucać. Uważał, że Sarah ma wspaniałe ciało, ale jest dla niego zbyt głupia.

– Ale Sarah, wiesz przecież, że cię kocham... – usłyszał jego/ich głos.

Zauważył, że Sarah się waha. Uśmiechnęła się lekko. Mężczyzna wyciągnął rękę i pogładził ją po ramieniu. Przepłynęła przez niego/nich fala pożądania. Najwyższy czas z tym skończyć, pomyślał Nicholai. Wyczuł w umyśle Rudiego nagłą niepewność, zmieszanie, gdy mężczyzna usłyszał jego myśli. Nicholai wzmocnił wpływ woli i przejął kontrolę nad jego/ich strunami głosowymi.

– Sarah, jesteś głupią dziwką! – powiedział. Twarz kobiety pobladła. Jej usta rozchyliły się lekko. Szklanka z czerwonym winem wysunęła się z palców i roztrzaskała na podłodze. – Wracaj do męża! Kardynał cię obserwuje! Będziesz osądzona!

Nagły ból przeszył uderzony przez nią ich/jego policzek. Odwróciła się i jak burza wpadła z powrotem do pokoju. Cały umysł Rudiego był pijackim osłupieniem. I strachem – głównie o to, by nie zrobiła sceny przed jego żoną i Jimem. Nicholai wypuścił go.

– Sarah. Wróć. Nie wiem, co mnie napadło.

Poczuł tę szczególną satysfakcję, która płynie z dokonania właściwego czynu. Małżeństwo jest instytucją świętą. Nie należy jej lekceważyć. Rudi zgrzeszył. Teraz musi ten grzech odpokutować. To, i tylko to, jest właściwe.

Nicholai podciągał się, ręka za ręką, w górę liny. Nie był nawet zadyszany, gdy dotarł do następnego balkonu. Apartament Bentleya był tuż przed nim.



grafika: Studio Parente

Wsunął łom w szczelinę w drzwiach. Zneutralizował już alarmy, dokładnie tak, jak został nauczony. Spokojnie wyważył drzwi. Rozległ się cichy trzask, gdy poddał się kruchy zamek. No cóż, tak wysoko nie spodziewano się włamywaczy. Nikt się nie spodziewał, iż ktokolwiek byłby w stanie z taką łatwością obejść osławione systemy zabezpieczeń Imperialu. Nikt się nie spodziewał kogoś takiego, jak Nicholai.

Poprawił maskę na twarzy i zrobił szybki, rutynowy przegląd ekwipunku. Noktowizor – sprawny. Repłucnik – sprawny. Osłona przeciwbłyskowa – sprawna. Po raz ostatni sprawdził broń. Miecz wystawał ponad ramieniem. Sztylet ukryty w bucie. Mikrogranaty w pasie obok kapsuł gazowych i granatów dymnych. Wyjął z kabury swój pistolet, Egzekutora. Postanowił, że Bentley umrze od kuli.

Ostrożnie wśliznął się do środka, z ozdobionego kwiatami balkonu do pogrążonego w ciemnościach salonu. Usłyszał jakiś głos. Dłoń z Egzekutorem, nadto długim przez tłumik, skierowała się odruchowo w stronę hałasu. Nicholai zastygł w bezruchu, nasłuchując.

To był głos kobiety. Śmiała się.

– Wszystko dobrze, George. Idę tylko po wino...

– Wracaj szybko. Czekamy tutaj, Leona i ja. – Ten drugi głos należał do mężczyzny. Głęboki, zdecydowany, z wyniosłym, zimnym akcentem arystokracji Imperialu. Należał do Bentleya. Nicholai dobrze znał go z podsłuchiwanych przez Zakon rozmów telefonicznych. Dwie kobiety nieco komplikowały zadanie. Nie miał zamiaru zabijać niewinnych. Uśmiechnął się drapieżnie pod maską, przypomniawszy sobie jedną z czołowych zasad Zakonu: nikt nie jest niewinny. Potrząsnął powoli głową. Osądzanie kobiet nie należało do jego obowiązków. Nie jego sprawą było oddzielanie owiec od wilków. Jego zadanie to oczyszczanie świata z wrogów Kardynała. Jednak nawet ich nie pragnął zabijać, chyba że byli również heretykami.





Bentley zasługiwał na śmierć. Był jednym z tych, którzy należeli do tajemnych kultów Apostołów Ciemności. Zdradził Kardynała i jego Światło, całą ludzkość, sprzedając duszę Mrokowi w zamian za bogactwo i potęgę. Drugi Zakon wiedział o tym wszystkim. Inkwizycja obserwowała go od pewnego czasu, od ataku na laboratorium broni biologicznej, należące do Imperialnego Instytutu Chemii. Ten napad mógł zostać przeprowadzony tylko z wykorzystaniem wiedzy, pochodzącej z wewnątrz. Potoczyły się głowy, ale nikt w całym Imperialu nie podejrzewał Bentleya, szefa ochrony laboratorium. Korpus Ochrony Imperialu-4 był zbyt pyszny, by dopuścić do siebie myśl, iż jeden z jego starannie dobranych agentów może być heretykiem. Albo to, albo zgnilizna sięgnęła głębiej i szerzej, niż ktokolwiek mógł przypuszczać.

Może jednak nie. Kto by podejrzewał Bentleya?

Jego kartoteka była czysta. Studiował w Akademii Wojskowej w Paxton. Odsłużył dziesięć lat w Siłach Specjalnych Imperialu. Odznaczony za odwagę po samotnym oczyszczeniu kompleksu bunkrów Legionu Ciemności, medalem Jej Jasnej Wysokości. Jedyny ocalały ze swego oddziału. Złota Karta Lojalności po sprawdzeniu przez KOI-4. Pięć lat nieposzlakowanej służby w Instytucie Chemii Imperialu. Człowiek, którego nawyki były znane i akceptowane. Kawaler. Kobieciarz. Pije regularnie, ale nigdy w nadmiarze. Bez znanych uzależnień narkotycznych. Jego charakterystyka pasowała do każdego członka wyższych warstw służb bezpieczeństwa Imperialu. Nikt by go nie podejrzewał – poza paranoidalnymi, wypaczonymi umysłami Drugiego Zakonu.

Kobieta weszła do kuchni. Nicholai sięgnął ku Światłu, wypowiadając życzenie, by go nie widziała i mając jednocześnie nadzieję, że heretyk nie jest dostatecznie silny, by wyczuć, iż w pobliżu została użyta Sztuka. Kobieta przeszła obok, patrząc na niego jak na powietrze. Była naga – wysoka dziewczyna, poruszająca się z kocią gracją, z długimi, kasztanowymi włosami i szczupłym, muskularnym ciałem tancerki. Pot błyszczał maleńkimi kropelkami na jej skórze. Pachniała niedawnym grzechem cielesnym.

Zadzwonił telefon. Jego brzęczenie było zaskakująco głośne. Nicholai usłyszał głos Bentleya.

– Richter? To ty?

Nie mógł dosłyszeć odpowiedzi tamtego.

– Oczywiście, że ta linia jest czysta. Sprawdzona przez sam Korpus Ochrony.

Kolejny pomruk.

– Tak? Więc dobrze poszło. – Bentley roześmiał się. – Jesteś martwy? Wspaniale.

Nicholai poczuł, iż serce bije mu mocniej. Richter. Było to nazwisko, którego nie słyszał już od długiego czasu. Było to nazwisko, którego miał nadzieję już nigdy nie usłyszeć. To zmienia postać rzeczy. Nie może po prostu podarować Bentleyowi ostatecznego oczyszczenia. Musi poznać wszystko, co heretyk wie. Richter był Apostatą, odstępcą od Bractwa, jednym z najbardziej niebezpiecznych ludzi w Układzie Słonecznym. Nikt nie wie tego lepiej, niż on sam. Był przecież uczniem Richtera. Uspokój się, powiedział sobie. To może czysta zbieżność nazwisk. Wśród miliardów istot, zaludniających Księżyc muszą być tysiące Richterów. To może być którykolwiek z nich. Jednak instynkt podpowiadał mu co innego. Trop, który zgubił dawno temu, znowu stał się widoczny. Wytężał słuch, jednak rozmowa dobiegła chyba końca. Usłyszał ciche brzęknięcie, gdy Bentley odłożył słuchawkę.

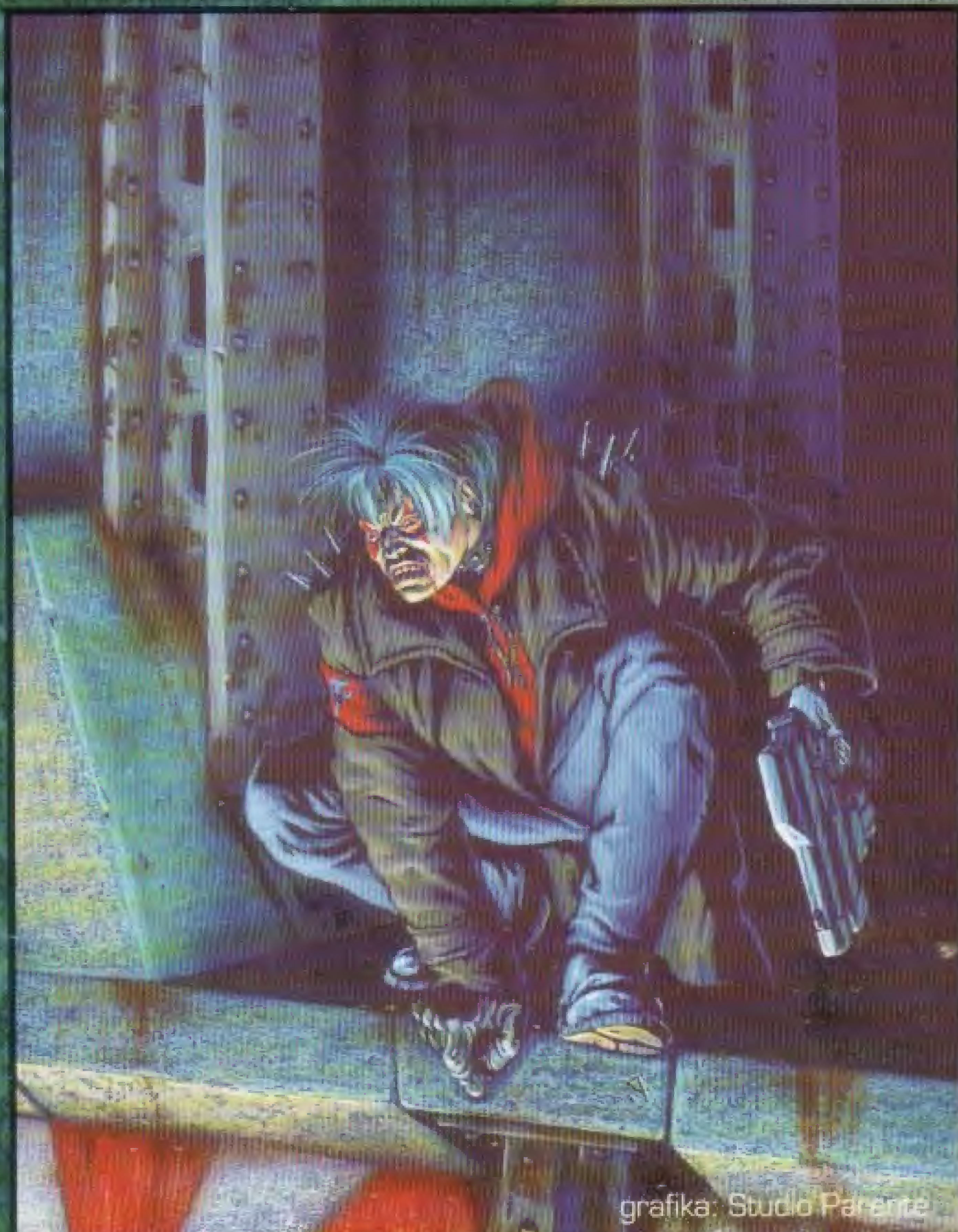
– Dobrze, wszystko gotowe – usłyszał głos Bentleya. – Jeszcze trzeba tylko związać kilka luźnych końców. Bardzo mi przykro, Leona. Zabawa była naprawdę dobra.

Nicholai usłyszał odgłosy krótkiej, zduszonej szarpaniny, potem trzask łamanych kości. Rozpoznał te dźwięki. Słyszał je wiele razy. To był chrzęst łamanego karku i odgłos miażdżonej krtani.

Bentley znowu się odezwał. Jego oddech był równy, bez śladu zadyszki. Był bardzo silnym mężczyzną, w rozkwicie lat.

– Tracy, mogłabyś tu przyjść? Obawiam się, że mam dla ciebie złe wiadomości.

Nicholai zrozumiał, że teraz naprawdę musi działać. Dziewczyna powoli zaczęła się odwracać. Jej usta były rozchylone. Zastanawiała się nad hałasami, które usłyszała, jednak jeszcze nie zdawała sobie sprawy, że w drugim pokoju czeka na nią śmierć. Nicholai ogłuszył ją uderzeniem w skroń.


grafika: Studio Parente



Chwycił jej osuwające się ciało i delikatnie ułożył na podłodze. Z pistoletem w dłoni wpadł do sypialni, obrzucając ją szybkim spojrzeniem.

Na łóżku leżało ciało nagiej kobiety. Szyja podrapana, głowa pod dziwnym kątem w stosunku do ciała. To była bliźniaczka dziewczyny, którą Nicholai zostawił na podłodze kuchni. Bentley sięgnął ku otwartej szufladzie szafki, stojącej przy łóżku wodnym. Wyjął z niej zaopatrzony w tłumik pistolet Agresor i odwrócił się w stronę drzwi. Był potężnym, ciemnowłosym mężczyzną. Jego nagie ciało było bardzo muskularne.

– Co do kur... – zaklął, zauważywszy stojącą w drzwiach, ciemną sylwetkę.

– Przeklinanie jest grzechem, bracie – pouczył go Nicholai.

„Będziesz błagał o śmierć – powiedział Bentley – a kiedy już umrzesz, zrozumiesz, że cierpienie dopiero się rozpoczęło."

DOOM TROOPER
ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

> „W pustym oczodole Bentleya błysnęło coś zimnego, demonicznie złego. Przez dziury w jego piersi Nicholai widział gmatwaninę przeźroczystych rurek, wypełnionych dziwnymi, brązowymi płynami.“

Bentley był szybki, bardzo szybki. Jednak Nicholai był szybszy. Wpakował kulę ze swego Egzekutora w ramię Bentleya. Skóra pękła, otworzyła się. Coś zachrzęściło. Ku zaskoczeniu Nicholai, Bentley nie upadł. Uśmiechnął się i skoczył z nadludzką szybkością.

Nicholai nie miał czasu się uchylić. Kątem oka zauważył ociekające śluzem wnętrze rozdartego ramienia Bentleya. Nie było tam kości ani mięśni, jedynie dziwna, bioorganiczna maszyneria.

Nekrotechnika, powiedział sobie i zadrżał. Bentleyowi implantowano urządzenia nekrotechniczne, wytwory złej, magicznej technologii Legionu Ciemności. Trzy razy, szybko, Nicholai nacisnął spust Egzekutora. Kule wdarły się w pierś Bentleya, tworząc równy trójkąt plam wokół serca. Siła uderzenia nie spowolniła go nawet na jotę. Zły znak. Impet wyrzucanych przez Egzekutora pocisków był legendarny.



grafka: Paul Bonner

Bentley wylądował na mortyfikatorze, sięgając dłońmi ku gardłu. Nicholai nie próbował się opierać. Padł na plecy, poddając się sile skoku przeciwnika. Wylądował na grubym, wełnianym dywanie, wyrzutem nóg cisnął Bentleya na ścianę, wybił się jak sprężyna i stanął na stopach.

Bentley uderzył twardo w ścianę, wstrząs strącił na podłogę stary obraz, przedstawiający pustynny krajobraz Marsa. Mężczyzna poderwał się i znowu runął na mortyfikatora, nie zatrzymując się nawet, by złapać oddech. Siła i odporność jego ciała były zadziwiające. Nicholai z całej siły uderzył go w splot słoneczny. Potrafił gołą pięścią kruszyć kamienie, a jednak cios nie zrobił na Bentleyu najmniejszego wrażenia. Nadludzko silne palce zamknęły się na jego szyi. Mortyfikator czuł, iż jej osłona zaczyna się poddawać.

Podniósł dłoń, wyciągając kciuk. Wbił go w oczodół Bentleya. Przez chwilę czuł opór, gdy palec wchodził w galaretę, potem rozległo się ohydne mlaśnięcie i gałka oczna wyskoczyła z oczodołu. Bentley zignorował nawet to i ścisnął jeszcze mocniej. Hartowana, oczyszczona stal pancerza trzeszczała wyraźnie i wyginała się, ustępując. Nicholai pojął, iż zostało mu tylko kilka chwil życia.

Jednym płynnym ruchem wyciągnął miecz z pochwy na plecach i opuścił jego ostrze na nadgarstek Bentleya, odcinając dłoń. Odskoczył, wyzwalając się z kleszczy na gardle. Z kikuta popłynęła zielona, gęsta ciecz. Odcięta dłoń drgnęła spazmatycznie i zaczęła przebierać palcami, uciekając po podłodze jak wielki, potworny pająk. Szaleńczy uśmiech wykrzywił zmasakrowaną twarz Bentleya. W pustym oczodole błysnęło coś zimnego, demonicznie złego. Przez dziury w jego piersi Nicholai widział gmatwaninę przeźroczystych rurek, wypełnionych dziwnymi, brązowymi płynami. Teraz Bentley mógł się posługiwać już tylko jedną ręką, również uszkodzoną przez kulę, którą Nicholai posłał na początku starcia. Grube kable poruszały się jak ścięgna, gdy Bentley zginał i rozginał palce.

– Podaruję Algerothowi twoją skowyczącą duszę. Pożre ją i spędzisz resztę wieczności, wyjąc z rozpaczy, że występowałeś przeciwko niemu. – Głos Bentleya zmienił się teraz, był głębszy, mniej ludzki. Gdy mówił, powietrze uciekało z jego płuc, świszcząc w dziurach. Nicholai wymierzył miecz prosto w jego serce. Skoncetrował całą siłę w ramieniu, wkładając ją w pchnięcie. Było idealne. Miecz przebił klatkę piersiową na wylot, wychodząc z pleców. Heretyk ciągle parł naprzód. Nicholai okręcił ostrze, bez widocznego efektu, potem siła naporu Bentleya wyrwała rękojeść z jego dłoni.

Uchylił się przed szukającą jego gardła dłonią i wbiegł z powrotem do salonu. Był spokojny, rozważając sytuację ze wszystkich stron. Bentleya nie można zatrzymać. Kule niemal w ogóle go nie spowolniły. Utrata kończyny nie zrobiła na nim wrażenia. Być może uda się go do końca oślepić. Rzucił się naprzód, celując zgiętymi palcami w nie uszkodzone oko Bentleya. Heretyk wyczuł jego zamiar i uchylił się, unikając ciosu. Odpowiedział kopnięciem, które potwornym bólem eksplodowało w ciele Nicholai. Żebra trzasnęły, jakby zostały uderzone przez młot parowy. Gwiazdy zatańczyły mu przed oczami. Niemal stracił przytomność.

– Sprawię, że będziesz błagał o śmierć – powiedział Bentley – a kiedy już umrzesz, zrozumiesz, że cierpienie dopiero się rozpoczęło.

Nicholai zmusił się do ruchu. Przetoczył się na bok, gdy Bentley próbował nadepnąć na niego, zmiażdżyć mu twarz stopą. Wyrzut nogi posłał heretyka na stojący z tyłu odbiornik radiowy. Szkło pofrunęło we wszystkie strony z ekplujących lamp. Odłamki zastukały w pancerz Nicholai jak deszcz. Mortyfikator poderwał się na nogi. Hałas powinien wkrótce sprowadzić tu ochronę budynku. Powinni na pierwszy rzut oka rozpoznać w Bentleyu heretyka. Oczywiście równie dobrze mogli zabić jego samego jako włamywacza. Jeśli w chwili nadejścia będzie jeszcze żywy, rzecz jasna.

Ból, promieniujący z połamanych żeber spowolnił jego ruchy. Wyleczyłby się, gdyby dana mu była chociaż jedna chwila, by mógł użyć Sztuki. Jednak Bentley wcale nie zamierzał mu takiej chwili podarować.

– Zjem twoje serce, gdy mój mistrz będzie pożerał twoją duszę – powiedział.

Nicholai gorączkowo szukał jakiegoś rozwiązania. I wreszcie je znalazł. Bentley szarżował jak nosorożec. Nicholai okręcił się na pięcie i przeskoczył nad kanapą, zahaczając wzrokiem o ciało nieprzytomnej dziewczyny. A więc jednak jest niewinna, pomyślał, nagle rad, iż jej nie uśmiercił. Gdyby było inaczej, dlaczego ten potwór chciałby ją zabijać?

Nikt nie jest niewinny, wróciły do niego słowa reguły Zakonu.

Stał teraz przed oknem, wychodzącym na balkon. Plan w jego umyśle przybrał ostateczną postać. Odczekał, aż Bentley znowu na niego ruszy. Musi idealnie wymierzyć czas. Nie będzie miał drugiej szansy.

Bentley skoczył ku niemu z wyciągniętymi ramionami, z twarzą wykrzywioną uśmiechem szaleńca. Nicholai chwycił go, pociągnął, okręcił. Potem, wykorzystując impet ataku dokładnie jak na sali treningowej, posłał go w powietrze. Bentley strzaskał okno i przefrunął ponad balkonem. Wylądował ciężko na balustradzie ochronnej. Miecz ciągle sterczał z jego pleców. Nicholai podbiegł i kopnął go z całej siły, wypychając na zewnątrz.

Bentley instynktownie próbował chwycić balustradę prawą ręką. Jednak nie miał już palców, które mogłyby się na niej zacisnąć. Spadł w pustkę, młócąc rękoma i nogami, ciągle obrzucając mortyfiaktora obelgami. Ulica wybiegła mu na spotkanie.

Nicholai wrócił do pokoju, żeby sprawdzić stan nieprzytomnej dziewczyny. Ta noc zapowiadała się na naprawdę bardzo długą.

w przedziwnym stanie przypominającym śmierć. Wygląda na martwą, nie oddycha, jest zimna i sztywna – ma wszystkie oznaki śmierci. Naprawdę jednak nieszczęśnik żyje, widzi, słyszy i może myśleć. Stan ten trwa 48 godzin. Ofiara prawdopodobnie zostanie pogrzebana żywcem... To jednak nie koniec. Głównym przeznaczeniem tej trucizny jest kradzież duszy i przejęcie kontroli nad zatrutym. Czarownik, który zatruł ofiarę, automatycznie wchodzi w posiadanie jej duszy, którą najczęściej więzi w jakimś naczyniu. Odkopany pod osłoną nocy nieszczęśnik, na pół już oszalały, musi wykonywać wszystkie polecenia truciciela. Ofiara staje się zombie, nie należy tego jednak mylić z klasycznym, bezmyślnym martwiakiem. Na proszek voodoo nie ma rzutów obronnych. Jedynym sposobem na uwolnienie duszy jest rozbicie naczynia, w którym jest więziona, i szereg skomplikowanych czarów. Niestety, istnieje zawsze możliwość, że oswobodzona ofiara zwariuje (wg uznania Mistrza Gry).

Powiew śmierci

„ Niebieski kamień, zwany przez krasnoludy Turg, znajdziesz w bezdennych otchłaniach Widmowych Gór. Pośród kryjówek mrocznych stworów i podziemnych twierdz ciemnych elfów są żyły tego minerału. Delikatnie odłup kilka kawałków i schowaj do szczelnej szkatuły. Koniecznie unikaj kontaktów z wodą. Wiedz, że Turg zetknięty z płynem natychmiast paruje.

W swym laboratorium skompletuj kolejne składniki: dwadzieścia kropli jadu czarnego, stygijskiego skorpiona, zmielony kwiat beladonny, siarkę z pokrytych lawą gór Mu, pył z kości hieny cmentarnej i sproszkowaną korę z Wilczego Drzewa. Wszystkie składniki dokładnie wymieszaj, dodaj trzydzieści kropli krwi jadowitego pająka i dobrze ubij. Szybko dodaj Turg i ulep z tego kulkę. Natychmiast oblej ją dokładnie Purpurową Żywicą. Gdy żywica zastygnie, schowaj bryłkę do suchego woreczka. Trucizna jest już gotowa".

Powiew śmierci jest trucizną gazową. Bryłkę trucizny należy wrzucić do wody lub innego płynu, w którym po minucie osłona ze specjalnej żywicy rozpuści się. Ponieważ najważniejszy składnik trucizny – Turg – w zetknięciu z wodą paruje, cała zawartość kulki momentalnie zamienia się w chmurę morderczego gazu. Wszystkie osoby w promieniu 10 metrów już po kilku sekundach zaczynają odczuwać efekt. Należy wykonać rzut obronny na truciznę (zmniejszony o 25%). Nieudany rzut oznacza śmierć w ciągu 1K6 minut. Ofiara pada na ziemię i zaczyna wić się w konwulsjach. Pozytywny wynik oznacza ślepotę, osłabienie i wymioty na 2K6 minut. Jedynym ratunkiem dla chorego jest podanie odtrutki, zawierającej w składzie krew szarych krasnoludów, lub czar neutralizujący jad (ma on jednak tylko 50% skuteczności). Osoba, która dzięki temu uniknęła śmierci, musi odpoczywać przez dwie godziny.

Pyłki lotosu

„ W głębi dżungli Kithaiu, na mrocznych, tropikalnych bagniskach, rosną okryte ponurą sławą kwiaty lotosu. Niełatwo dotrzeć do tego miejsca, bowiem parne, duszne lasy nawiedzane są przez przerażające bestie i ogniste demony, mieszkające tam plemiona okrutnych ludożerców. Każdego śmiałka odstraszyć też może bezlitosna przyroda – bezdenne moczary, trujące wyziewy gnijących roślin nigdy nie nazwanych, głodne, drapieżne zwierzęta, jadowite węże i pająki, mięsożerne drzewa. Pośród tego wszystkiego, w samym sercu dżungli znajdują się wspomniane bagna. Cena, jaką trzeba zapłacić, by się tam dostać, jest wysoka, ale i nagroda wspaniała i warta zachodu. Jest nią pył lotosu – złotego, czerwonego i najgroźniejszego, czarnego. Omijając wodne węże i gigantyczne pijawki, lotos należy zbierać bardzo delikatnie i koniecznie o północy. Musi on być dojrzały, to znaczy tuż przed rozpyleniem


Edyta Dębska

swoich zarodników. Odważny zbieracz powinien bardzo uważać, gdy zrywa kwiat, by nie obsypać się zabójczym pyłkiem. Pyłek lotosu należy trzymać w specjalnej sakwie ze skóry wodnego pytona, zachowuje wtedy najdłużej swoją moc".

Istnieją trzy rodzaje lotosu: czarny, złoty i czerwony. Wszystkie są lekkim proszkiem o charakterystycznych kolorach. Należy pamiętać, że pyłek nie przenika przez skórę, trzeba go wdychać. Całkiem popularne są pułapki, w których na głowę nieszczęśnika rozsypuje się taki proszek. Pyłki lotosu można też palić (b. małe dawki są, jak twierdzą niektórzy, halucynogennym narkotykiem) lub wrzucić do ognia. Dym staje się równie toksyczny. Pył lotosu zaczyna działać po minucie lub kilkunastu sekundach (dym). Złoty pył powoduje głęboki sen: 1K6+10 godzin. Udany rzut obronny na truciznę skraca ten okres do 3K6x10 minut.

Pyłek czerwonego lotosu, przez niektórych zwany „purpurową jazdą", powoduje ostre halucynacje i może wywołać trwały obłęd. Jeśli nie zostanie wykonany udany rzut obronny na truciznę (zmniejszony o 50%), ofiara doznaje przez 1K6+6 godzin ostrych halucynacji. Uniemożliwiają one całkowicie normalne funkcjonowanie. Po tym czasie zatruta postać ma 30% szansy na permanentny obłęd, chorobę psychiczną – halucynacje (patrz MiM nr 10). Udany rzut obronny skraca wizje do kilkudziesięciu minut i nie zagraża wtedy obłęd.

Najbardziej morderczy jest pyłek czarnego lotosu. Powoduje on natychmiastową śmierć. Udany rzut obronny na truciznę (zmniejszony o 50%) odwleka tylko ten nieprzyjemny fakt o 1K6 minut, podczas których ofiara jest sparaliżowana.

Neutralizacja efektów pyłków lotosu nie jest najprostsza. W przypadku złotego – tylko czar neutralizujący ma (50%) szansę na przebudzenie ofiary. Przy czerwonym proszku prawdopodobieństwo wynosi 30%, niezbędny jest dodatkowo silny czar leczący choroby umysłowe. Najtrudniej uratować osobę zatrutą pyłem z czarnego lotosu. Zaklęcie neutralizujące trucizny daje 15% szans na powstrzymanie śmierci. W takim momencie ofiara musi ponownie wykonać rzut obronny (dalej zmniejszony). Ofiara pozostaje jednak nadal sparaliżowana przez 1K6 dni. Naturalne metody leczenia zatrutych, są, w wypadku pyłków lotosu, zupełnie bezużyteczne.

Niewidzialna zemsta

„ Wysusz długi na ramię kawałek czerwonej liany boa-boa, a następnie wyciągnij zeń włókna. Weź uncję świeżych nasion piekielnego ziela i wyduś z nich krwawą posokę, którą gotuj wraz z trupią wodą na wolnym ogniu. Do kociołka wrzuć jeszcze szczyptę pyłku kwiecia owadożernej rośliny, sproszkowane serce jaka, ciepłą wątrobę wściekłego skunksa, dolej żywicę z drzewa miun, trzy krople krwi czarnego smoka i olejek kamforowy.

Mieszaj wszystko razem i gotuj przez trzy godziny, a potem pozwól, by ostygło. Powstanie gęsta maź, w której zanurzysz włókna liany. W międzyczasie weź wosk olbrzymich pszczół królewskich, stop go i wymieszaj ze sproszkowanym zielem chema i ekstraktem z ambry. Gotuj tak długo, aż lepiszcz uzyska złotą barwę miodu, później utrzymuj całość stale gorącą. Teraz wysusz włókna i skręć z nich knoty. Teraz możesz już zrobić świece.

Do wody królewskiej wrzuć opiłki złota, srebra, miedzi i ołowiu. Odczekaj tydzień i dolej mleczka gigantycznej kałamarnicy. Wymieszaj, podgrzej i wrzuć kryształki przeklętego kamienia. Jak wystygnie, przepuść wszystko przez apparatus, a otrzymasz bezbarwny i płynny ekstrakt, który możesz później skrystalizować.

Zapal świece, a nic się nie stanie. Wypij ekstrakt, a też się nic nie stanie. Gdy przy zapalonych świecach wypijesz wino z dodatkiem ekstraktu lub krystalicznego proszku, nie minie pół godziny jak padniesz trupem".

Jest to typowa trucizna dwuskładnikowa. Oba składniki oddzielnie (świece i ekstrakt) nie są truciznami. Łączą się dopiero w organizmie, wytwarzając straszliwą, zabójczą toksynę. W związku z tym, tego rodzaju trucizny nie sposób wykryć nawet za pomocą czaru.



Andrzej Miszkurka i Tomek Kreczmar

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Na pytanie o najważniejsze elementy dobrej przygody, otrzymalibyśmy zapewne wiele odpowiedzi. Niektórzy z was twierdziliby, że liczy się przede wszystkim fabuła, inni, że pomysł, a jeszcze inni stawialiby na pierwszym miejscu nastrój. Znalazłyby się osoby, dla których bardzo ważni okazaliby się Bohaterowie Niezależni. Nie da się ukryć, że traktowano ich do tej pory na łamach „Magii i Miecza" trochę po macoszemu. Tu i tam znalazła się jakaś wzmianka, ale nigdy nic konkretnego. No bo po co? Przecież BN i zawsze są tam, gdzie trzeba, udzielają wyczerpujących informacji, i pomagają lub spiskują przeciw dzielnym bohaterom. Ba! Często nawet poświęcają dla nich swe życie, rozbezpieczając śmiercionośne pułapki lub wyzywając smoka na pojedynek. Ale kim są tak naprawdę? Jaka jest ich rola w grze? A przede wszystkim – jak stworzyć Bohatera Niezależnego z krwi i kości, a nie mechanicznego golema służącego tylko jako worek treningowy? Mamy nadzieję, że na te i inne pytania znajdziecie odpowiedź poniżej.

Tworzenie Bohatera Niezależnego

Proces tworzenia Bohaterów Niezależnych można podzielić na trzy etapy. Na początku w twojej głowie musi zrodzić się odpowiednia koncepcja. Kiedy ją już masz, bierzesz się za wymyślenie historii, która by do niej pasowała. Po historii przychodzi kolej na ustalenie wysokości współczynników bohatera, jego wyglądu, cech charakteru i osobowości. Dopiero to wszystko czyni, że opisana na kartce papieru postać nabiera życia. Bez któregoś z wymienionych powyżej elementów byłaby ona niepełna, niewykończona.

a) Koncepcja

Bohater bohaterowi nierówny. Zanim weźmiesz się za jego szczegółowe opracowanie (bynajmniej nie chodzi tu o rozpisanie współczynników, przedmiotów itd.), powinieneś zastanowić się, jaka będzie jego rola w przygotowywanej przez ciebie historii. Czy potrzebujesz kuchcika, czy dzielnego rycerza? Informatora czy szpiega? Przyjaciela czy wroga?

Przypuśćmy, że twoi bohaterowie mają rozprawić się z potężnym duchem, nawiedzającym stare zamczysko. Wszyscy wiedzą, że duchy są bardzo niebezpiecznymi istotami. Nie wszyscy (i dobrze), że aby je pokonać potrzeba czegoś więcej niźli tylko ostrych mieczy i potężnych czarów. Trzeba przede wszystkim poznać ich słabe punkty. Skąd jednak wziąć tą nieodzowną do odniesienia zwycięstwa wiedzę? Znasz bardzo dobrze swoich graczy i wiesz, że bardzo często w ich przypadku bierze górę gorąca krew, a nie rozsądek. Nie spodziewasz się raczej, aby badali stare manuskrypty, czytali historyczne zapiski i tak dalej. Uznałeś, że w tej sytuacji najlepszym wyjściem jest stworzenie odpowiedniego Bohatera Niezależnego – badacza tajemnej wiedzy, kogoś w rodzaju van Helsinga z „Draculi" Stokera, bądź van Richtena z Ravenloftu. No dobrze. Wiesz już, jakiej postaci potrzebujesz, ale co dalej? Czy ma



to być siwy starzec, który nie może poruszać się o własnych siłach, czy dosyć krewki naukowiec pragnący zemsty na wszystkich nadnaturalnych istotach? Czy ma być wesoły i dowcipny, czy smutny i małomówny? Jak powinien wyglądać, jak się ubierać? Tego rodzaju pytania można mnożyć w nieskończoność. Im ważniejszy Bohater Niezależny, tym więcej problemów.

b) Historia

W naszym przypadku bohater będzie odgrywał bardzo ważną rolę w przygodzie. Tak więc jego opis musi być bardziej szczegółowy od opisu zwykłego kuchcika, którego poszukiwacze przygód zobaczą raz czy dwa razy podczas uczty.

Adolf von Vallenrod – bo tak go nazwaliśmy – wychował się w rodzinie zubożałej arystokracji. Matka zmarła bardzo wcześnie. Po jej śmierci, ojciec – pijak i hulaka – bardzo rzadko pojawiał się w domu. Został zabity w pojedynku, kiedy chłopiec miał 13 lat. Na szczęście żyli jeszcze kuzyni, którzy zaopiekowali się osieroconym Adolfem. Mijały lata. Chłopiec wyrósł na młodzieńca. Jako że wykazywał uzdolnienia w naukach przyrodniczych, zaczął studiować medycynę. Interesował się również filozofią, astrologią i okultyzmem. Z wyróżnieniem ukończył studia i zajął się praktyką lekarską. W kilka lat później spotkał kobietę swego życia – Kristinę Brandenhoffen – i poślubił ją. Wkrótce doczekali się dziecka. I wtedy stało się coś strasznego – syn i żona zginęli pewnej nocy, kiedy nie było go w domu. Zginęli w swoich łóżkach. Morderca nie pozostawił żadnych śladów. Po prostu nic – zasnęli, by nigdy się już nie obudzić. Przez następne tygodnie von Vallenrod snuł się samotnie po domu, płacząc z żalu. Aż do pewnej nocy. Zegar wybił właśnie godzinę dwunastą. W oddali rozległo się pohukiwanie puszczyka. Hałas na piętrze obudził mężczyznę. Von Vallenrod zerwał się z łóżka, mając nadzieję, że oto powrócił zabójca. Chwycił za szpadę – jedyną rzecz, która pozostała mu po ojcu – i pobiegł na górę. Hałasy powtórzyły się jeszcze kilkakrotnie, co upewniło go, że dobiegają z sypialni syna. Zawahał się na chwilę, ale chęć zemsty zwyciężyła. Otworzył drzwi i wpadł do środka. To, co wtedy zobaczył, spowodowało, że w ciągu kilku chwil posiwiał. Nad pustą kołyską dziecka stał ojciec von Vallenroda, od lat spoczywający w grobie. Dopiero po chwili Adolf zaczął

dostrzegać różnice. Ojciec nie był w pełni materialny. Przerażony Adolf zmusił swe ciało do ruchu. Deski zatrzeszczały pod stopami. Po kilku krokach znowu się zatrzymał. Zjawa spojrzała na niego i z uśmiechem na ustach wyszeptała: „To ja zabiłem twojego syna i żonę". Wściekłość przezwyciężyła strach. Nie za bardzo zdając sobie sprawę z tego, co robi, pchnął. Na twarzy ojca pojawiło się zdziwienie, a potem duch po prostu zniknął, nie wydając z siebie żadnego dźwięku. Przez długi czas Adolf nie mógł pogodzić się z tym, co zobaczył owej nocy. Miesiącami studiował stare księgi, próbując znaleźć jakieś racjonalne wyjaśnienie tego, co się wtedy wydarzyło. Nie udało mu się. W końcu uwierzył, uwierzył w istoty, które żyją po śmierci – duchy, wampiry i zmory. Chcąc pomścić swoją rodzinę wypowiedział im wojnę. Od tego czasu przemierzył pół świata w ich poszukiwaniu.

c) „Ostatnie pociągnięcia pędzla"

Co dalej? Historia odgrywa oczywiście bardzo ważną rolę, ale nie jest jedynym elementem niezbędnym do stworzenia Bohatera Niezależnego z krwi i kości. Poza nią musimy zająć się jeszcze jego wyglądem, sposobem poruszania się, wysławiania. Należy przy tym pamiętać, że wszystkie tworzące BNa elementy powinny współgrać ze sobą. Jedne fakty nie mogą być sprzeczne z innymi. W naszym przypadku Adolf nie będzie wesołym i dowcipnym młodzieńcem (trudno żeby ktoś, kto stracił rodzinę, pozostał beztroski). Jest raczej melancholijnym i małomównym mężczyzną po czterdziestce. Ubiór i wygląd nie są już dla niego ważne. Po jego sylwetce i ruchach widać, że w życiu przeszedł wiele. Jego twarz pokrywają zmarszczki, włosy są siwe, a oczy czarne niczym noc. Zwykle nosi podniszczone ubrania, choć kiedy zostanie zaproszony na bal (co zdarza się naprawdę rzadko) zakłada nowy frak. Zapewne jest obłąkany (śmierć syna i żony musiała pozostawić trwały ślad w jego psychice) – prawie wszędzie widzi istoty z zaświatów, które musi zniszczyć. Nigdy nie rozstaje się również ze swoją szpadą, którą uważa za jedyną obronę przed nimi.

Oczywiście, nie każdego bohatera musisz opisywać tak dokładnie. Ilość szczegółów zależy od roli, jaką mu przeznaczyłeś. W przypadku wcześniej wspomnianego kuchcika, wystarczy opis wyglądu, ubioru, sposobu wysławiania się. Niezależnie od tego, jak dokładny ma być wizerunek, który tworzysz, musisz starać się, aby wszystko było zawsze dopięte na ostatni guzik. Nigdy nie wymyślaj szczegółów na bieżąco. To się nie sprawdza.

Odgrywanie Bohaterów Niezależnych

Najważniejsi Bohaterowie Niezależni powinni różnić się od siebie czymś więcej, niźli tylko imieniem, współczynnikami i ubraniem. Wielu Mistrzów Gry nie przykłada do tego dużej wagi. Dla nich są to po prostu kolejne stwory, za które trzeba rzucać kośćmi. A nie o to przecież chodzi. W grach fabularnych nie tylko gracze są aktorami – Mistrz Gry również i nie wolno mu nigdy o tym zapomnieć. Niestety, w wielu przypadkach wykorzystanie Bohatera Niezależnego ogranicza się mniej więcej do czegoś takiego:

Spotkaliście wysokiego człowieka. Nazywa się von Vallenrod. Powiedział wam, że aby walczyć z duchem, trzeba w pierwszej kolejności poznać jego przeszłość, bowiem tylko w ten sposób można znaleźć jego słabe punkty.

W tym przypadku wszystko ogranicza się tylko do wykonania kilku testów. Gdzie tu aktorstwo? Co to ma wspólnego z odgrywaniem ról? Ano nic! Jest to po prostu podanie informacji na tacy. Tak, żeby gracze od razu wiedzieli, co muszą zrobić. Bez wysiłku, bez myślenia, bez niczego. Może więc od razu lepiej przerzucić się na „Magic the Gathering".

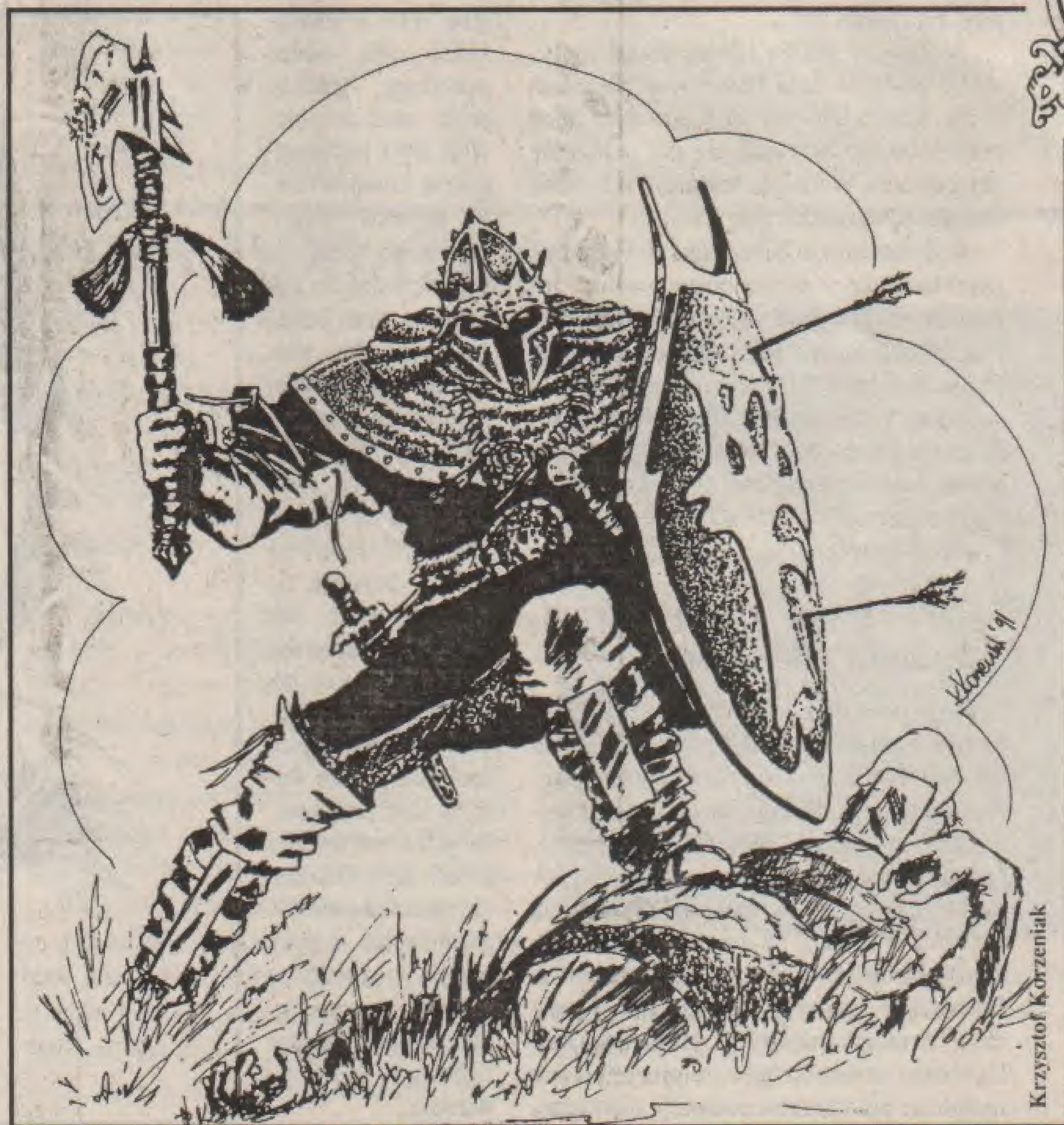
Jeżeli masz ambicje być dobrym Mistrzem Gry, pamiętaj, nie rób czegoś takiego. Równie dobrze mógłbyś ograniczyć się do podania im wszystkich informacji o przygodzie telefonicznie, bez jej rozgrywania. Ale chyba tego nie chcesz, prawda? Zastanów się więc, co takiego może powiedzieć Bohater Niezależny. Przemyśl sobie wszystko, co dotyczy jego zachowania, wysławiania się (przeprowadź kilka prób – jeśli twój bohater jąka się, rób to samo). Spróbuj nawet naśladować jego ruchy (jeżeli kuleje, ty też kulej). Ułatwi ci to na pewno przygotowana wcześniej historia, która powinna stanowić podstawę twoich przemyśleń. Potem czekaj już tylko na działania graczy. Kiedy nastąpi spotkanie, zrób to tak:

Siedzący naprzeciwko was mężczyzna nie jest stary, choć na pierwszy rzut oka może sprawiać takie wrażenie. Siwe włosy, pomarszczona twarz, przygarbiona sylwetka, zmęczony wyraz oczu – są raczej wynikiem ciężkich przeżyć, a nie upływu czasu. Jest ubrany w podniszczony, czarny garnitur. Przez dłuższą chwilę świdruje was wzrokiem (staraj się, aby w twoim wykonaniu wyglądało to podobnie). *Potem przerywa krępującą ciszę mówiąc ochrypłym, zmęczonym głosem* (naśladujesz zmęczenie i tembr głosu)*:*

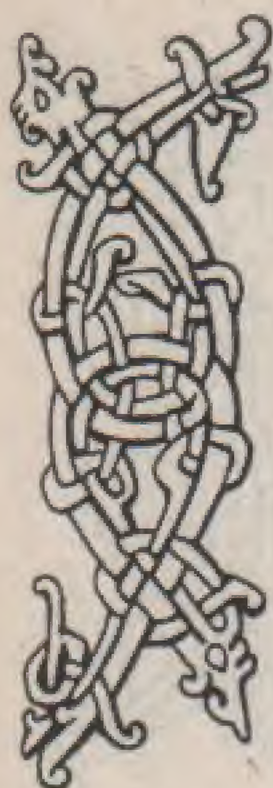
– Witajcie, panowie. Nazywam się von Vallenrod. W czym mogę wam pomóc? (W tym miejscu powinieneś skierować pytające spojrzenie w stronę swoich graczy).

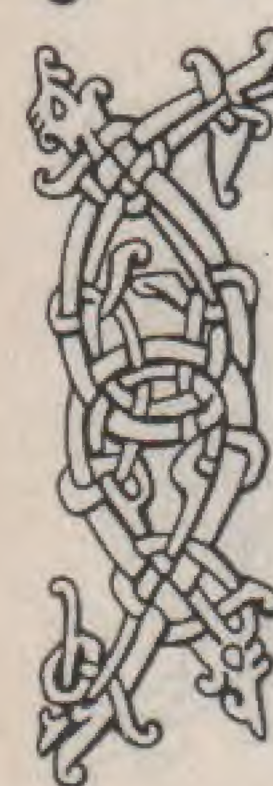
Odtąd wszystko zależy od nich, od ich daru przekonywania i zjednywania sobie przyjaźni. Von Vallenrod jest bardzo skrytym człowiekiem, nie podzieli się swą wiedzą z nieznajomymi, jeżeli im nie zaufa. Załóżmy jednak, że bohaterowie stanęli na wysokości zadania i przekonali von Vallenroda do swej prawości i dobrych intencji. W tym przypadku, von Vallenrod udzieli im niezbędnych informacji, być może nawet wyruszy walczyć z duchem (będzie to oczywiście zależało od tego, jak silne wrażenie na nim wywarli). Udzielając im wskazówek, musisz pamiętać o kilku rzeczach. Mów zawsze w pierwszej osobie. Staraj się naśladować każdy gest Bohatera Niezależnego, którego odgrywasz. Włóż





Krzysztof Korzeniak





w to, co robisz, jak najwięcej serca. Jeżeli zastosujesz się do tych rad, efekt jest murowany. Twoje przygody staną się o wiele barwniejsze i wiarygodniejsze.

Pamiętaj, że nie każdy Bohater Niezależny jest tak kulturalny i grzeczny jak von Vallenrod. Niektórzy będą zachowywali się zupełnie inaczej. Agresja, przekleństwa, pochlebstwa – to wszystko musisz oddać grą aktorską. Musisz również postarać się, aby za każdym razem w twojej kreacji znalazły się nowe elementy. Nie możesz się powtarzać.

Bohaterowie Niezależni a Bohaterowie Graczy

Co mogą robić Bohaterowie Niezależni, a czego nie? Na co może sobie pozwolić Mistrz Gry, a czego mu nie wolno? Spróbowaliśmy ująć to w kilku regułach.

1. Żaden Bohater Niezależny nie przyłączy się do drużyny poszukiwaczy przygód, ani też nie udzieli pomocy i wskazówek, jeśli bohaterowie w jakiś sposób nie zdobędą jego zaufania, nie zasłużą na szacunek czy przyjaźń. Nie oznacza to jednak, że za każdym razem gracze będą musieli godzinami przekonywać o swej wartości napotkanego Bohatera Niezależnego. W wielu wypadkach wystarczy dobra opinia, sława, bogactwo, znajomości i przyjaźnie.

2. Gracze nigdy nie powinni być do końca pewni, czy spotkany ostatnio Bohater Niezależny ma do przekazania ważne informacje, czy też jest zwykłym przechodniem. Dopiero po spełnieniu warunków wymienionych w punkcie 1, mogą poznać jego znaczenie.

3. Zawsze muszą istnieć jakieś motywacje postępowania Bohaterów Niezależnych. Każde ich działanie powinno mieć przyczynę, bo przecież nic nie dzieje się bez powodu. Warto ją zaznaczyć w historii Bohatera Niezależnego.

4. Bohaterowie Niezależni powinni być konsekwentni w swym postępowaniu. Jeżeli nienawidzą bohaterów, to znaczy, że jest tak naprawdę. Jeżeli są przekupni, ich przyjaźń będzie niewiele warta. Zwracaj szczególną uwagę na ich światopogląd, moralność i cechy charakteru. Pamiętaj też o tym, że w kontaktach z poszukiwaczami przygód bardzo dużą rolę będzie odgrywało pierwsze wrażenie.

Typowe błędy w prowadzeniu Bohaterów Niezależnych

Czasami zdarzają się przypadki, kiedy to niedoświadczony Mistrz Gry pozwala przejąć swoim graczom kontrolę nad Bohaterami Niezależnymi. Jest to jeden z największych błędów, jakie można popełnić. Gracze nie szanują ich życia tak samo, jak życia swych postaci. Zamiast samemu się narażać, wysyłają na pierwszą linię biednych Bohaterów Niezależnych, aby rozbezpieczali śmiercionośne pułapki i walczyli z najgroźniejszymi przeciwnikami. Dochodzi nawet do tego, że przejmują ich magiczne przedmioty, odbierają pieniądze, a kiedy przestają ich potrzebować, zabijają lub zostawiają w potrzebie. W tym przypadku obowiązuje zasada: jak najwięcej dla siebie, nic dla nich. Czy to ma w ogóle jakiś sens? Czy Bohaterowie Niezależni pozwoliliby na to? Oczywiście, że nie. Przyjaźń ma swoje granice. Tak więc, drogi Mistrzu Gry, nie pozwól, aby twoi gracze wzbogacili swe szeregi o bandę słuchających rozkazów golemów, gotowych poświęcić swe życie dla dobra innych i tylko innych.

Gracze lubią popadać z jednej skrajności w drugą. Czasami, zamiast wykorzystywać Bohaterów Niezależnych, rozdają im zdobyte przez drużynę magiczne przedmioty i bogactwa. Nie, nie obawiajmy się. To nie znaczy, że nagle stali się dobrymi samarytaninami. To po prostu jest wyższy stopień wyrachowania, ewolucja. Co takiemu Józkowi szkodzi wręczyć Bohaterowi Niezależnemu siedemnasty pierścień ochrony. Przecież i tak klejnot będzie należał do niego. A jak przyjaciele podskoczą, to zawsze jest jakiś głupiec u boku, który stanie w obronie Józeczka. W tym przypadku również mamy do czynienia ze słuchającym rozkazów automatem, który w rękach gracza stracił nagle charakter, honor, motywy i wszystkie cele życia poza jednym: służeniem.

Nie ma nic zabawniejszego, niż tak zwany „Bohater Niezależny – Ratownik". Pewnie jesteś ciekawy, kto to taki? To jegomość, który nie ma nic innego do roboty, poza wyciąganiem drużyny z różnych opresji. Czasami nawet, jeśli jest dość mocny, potrafi wyleczyć albo i przywrócić do życia martwą postać. Nie ma w tym nic złego, jeżeli pojawi się raz albo dwa i jeszcze każe sobie oddać przysługę. Gorzej, jeżeli zaczyna pojawiać się z punktualnością szwajcarskiego zegarka. Wyobraź sobie: bohaterowie wchodzą do kopalni, a tam banda goblinów. Jest niedobrze! Co bardziej niecierpliwi zaczynają się rozglądać. No, gdzie on jest? Powinien już się pojawić. No i rzeczywiście, pojawia się uśmiechnięty niczym Superman. Jego miecz lśni jak słońce. Już po strachu. W tym miejscu czeka na ciebie kolejna rada, przyjacielu: jeżeli zatrudniasz kilku, albo kilkunastu takich „ktosiów", zwolnij ich i przy okazji rozpuść z 50% przeciwników. Wtedy gra będzie nadal grą, a nie jej parodią.

Mistrzowie Gry prześcigają się w niewłaściwym wykorzystywaniu Bohaterów Niezależnych. Bardzo często wpływa to na zachwianie równowagi gry. Jednym z ich ulubionych pomysłów jest wysłanie słabiusieńkiej drużyny poszukiwaczy przygód na potężnego potwora, któremu w normalnych warunkach wystarczyliby być może na dwa kąski. Oczywiście, taki potwór musi mieć górę skarbów, bo jakżeby inaczej. Jak nasi biedni bohaterowie mają sobie z nim poradzić? Rozwiązanie jest proste: przydziela się im kilku potężnych sojuszników, którzy załatwiają całą sprawę za nich. Sam pomysł ze wsparciem nie jest zły. Wiele przygód polega na zdobyciu odpowiedniej liczby pomocników. Gorzej, jeżeli Mistrz Gry pozwoli bohaterom zatrzymać część skarbu, której w normalnych warunkach nigdy by nie zdobyli. Wyobraź sobie paladyna, który zdobył święty miecz paladyński na pierwszym poziomie tylko dlatego, że ktoś zabił za niego antycznego smoka i poszedł sobie dalej.

Zdajemy sobie sprawę, że niniejszy artykuł nie wyczerpuje do końca tego obszernego tematu. Pewnie dwa lub trzy również nie rozwiałyby wszystkich wątpliwości. Naszym zamiarem było przede wszystkim zwrócenie twojej uwagi na to zagadnienie. Udzielenie kilku wskazówek dotyczących tworzenia i odgrywania Bohaterów Niezależnych oraz wskazanie niebezpieczeństw czyhających na niedoświadczonych Mistrzów Gry. Oceńcie sami, czy to nam się udało.


Krzysztof Korzeniak

Profesje w polskim wydaniu

W polskiej wersji Cyberpunka 2020 nie uniknięto kilku błędów. Jednym z nich jest wykaz umiejętności zawodowych, przyporządkowanych poszczególnym rolom, znajdujący się na stronie 44. Jak wynika z zasad, z każdą rolą związanych jest dokładnie 10 umiejętności. Poniżej podajemy prawidłowe zestawienia.

(jvd)

SOLO
Zmysł walki
Spostrzegawczość
Pistolet
Walka wręcz lub sztuka walki
Broń ręczna
Znajomość broni
Karabin
Wysportowanie
Pistolet maszynowy
Skradanie się

NOMAD
Status rodzinny
Spostrzegawczość
Wytrzymałość
Broń ręczna
Karabin
Prowadzenie samochodu
Podstawowe naprawy
Sztuka przetrwania
Walka wręcz
Wysportowanie

ROCKMAN
Charyzma
Spostrzegawczość
Aktorstwo
Moda i styl
Komponowanie
Walka wręcz
Granie na instrumencie
Znajomość półświatka
Perswazja
Uwodzenie

NETRUNNER
Interface
Spostrzegawczość
Podstawowe naprawy
Wykształcenie
Znajomość sieci
Cybertechnika
Projektowanie cyberdeków
Komponowanie
Elektronika
Programowanie

CZŁOWIEK KORPORACJI
Zasoby
Spostrzegawczość
Postrzeganie emocji
Wykształcenie
Przeszukiwanie baz danych
Etykieta
Perswazja
Transakcje giełdowe
Moda i styl
Image

TECHNIK
Prowizorka
Spostrzegawczość
Podstawowe naprawy
Cybertechnika
Nauczanie
Wykształcenie
Elektronika
Trzy inne umiejętności techniczne (naprawa helikopterów, samolotów, zabezpieczenia elektroniczne, znajomość broni)

TECHNIK MEDYCZNY
Technika medyczna
Spostrzegawczość
Podstawowe naprawy
Diagnoza lekarska
Wykształcenie
Obsługa komór kriotonicznych
Przeszukiwanie baz danych
Farmaceutyka
Zoologia
Postrzeganie emocji

REPORTER
Wiarygodność
Spostrzegawczość
Komponowanie
Wykształcenie
Perswazja
Postrzeganie emocji
Etykieta
Znajomość półświatka
Fotografia i film
Przeprowadzanie wywiadów

GLINIARZ
Autorytet
Spostrzegawczość
Pistolet
Postrzeganie emocji
Wysportowanie
Wykształcenie
Walka wręcz
Broń ręczna
Przesłuchiwanie
Znajomość półświatka

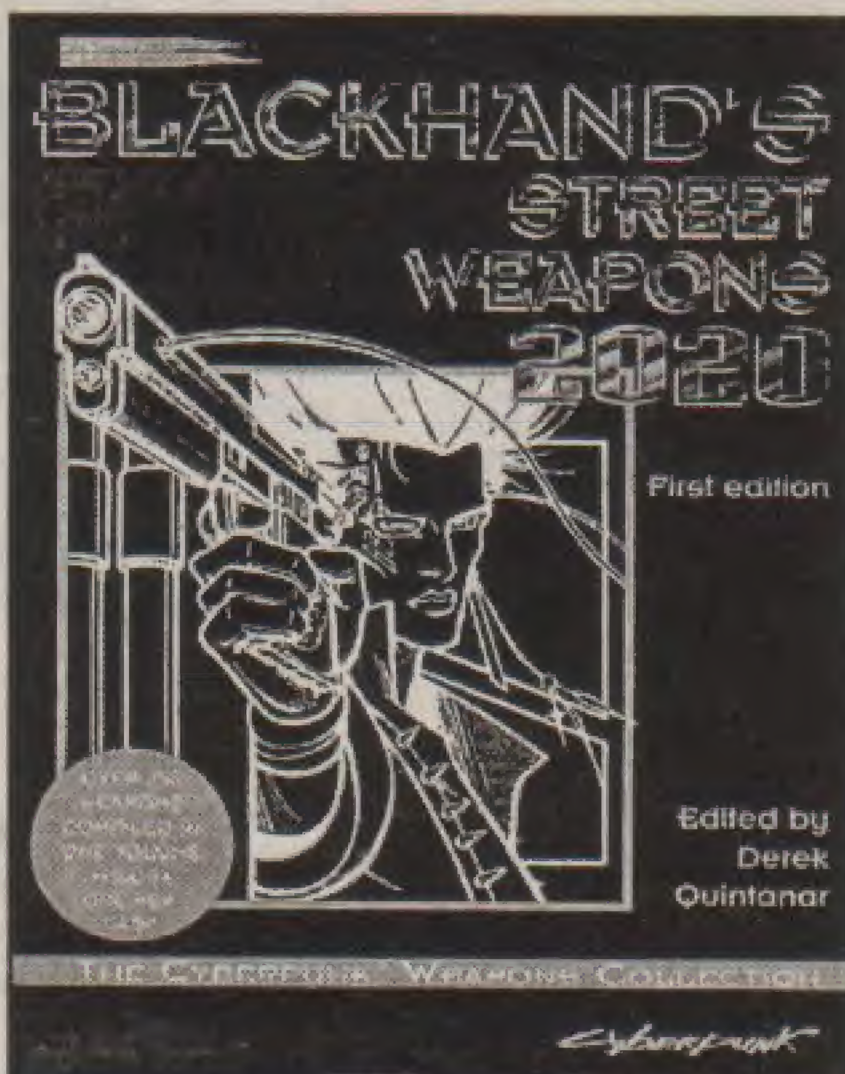
FIXER
Powiązania
Spostrzegawczość
Fałszerstwo
Pistolet
Walka wręcz
Broń ręczna
Otwieranie zamków
Kradzież kieszonkowa
Zastraszanie
Perswazja

NOWY DODATEK

W ciągu kilku lat obecności na rynku gier fabularnych, Cyberpunk 2020 obrósł w olbrzymią liczbę dodatków, rozwijających głównie mechanikę systemu oraz wzbogacających i tak potężny arsenał środków dostępnych dla bohaterów tej gry. Pojawiło się sporo dodatkowych reguł i opcjonalnych przepisów. W licznych scenariuszach opisano nowe przedmioty i nową broń. Gracze mieli prawo pogubić się w tym całym bogactwie. A wiadomo, że nic tak nie cieszy prawdziwego punksa, jak sprawna, miła, śmiercionośna zabaweczka w ręku. Obojętnie, czy nazywa się Colt Enforcement 10, czy jest to może Tsunami Arms Ramjet Rifle. Dla wszystkich prenumeratorów **Solo of Fortune** ukazał się właśnie nowy katalog broni – zatytułowany *Blackhand's Street Weapons 2020*. Zebrano w nim dane o 250 rodzajach oręża – od zwykłego noża, do broni cyborgów. W jednym miejscu zebrano również przepisy dotyczące odrzutu występującego przy strzale z broni ciężkiej, min i materiałów wybuchowych, granatów i amunicji. Dodatkowo, wszystkie zasady zostały napisane od nowa, wyjaśniono przy okazji kilka błędów w charakterystykach broni, które wystąpiły we wcześniejszych podręcznikach.

Wszystkie typy tych śmiercionośnych narzędzi zostały pogrupowane według rodzaju: broń ręczna, łuki, kusze, pistolety, lekkie karabiny maszynowe itd. Dodatkowo, w obrębie typu broni, ich opisy poszeregowano alfabetycznie, dzięki czemu odszukanie jakiegokolwiek potrzebnego pistoleciku nie sprawia żadnego problemu.

BSW2020 jest, moim zdaniem, jednym z najbardziej potrzebnych dodatków do gry. Nie trzeba już kartkować dziesiątków ksiąg, by przypomnieć sobie zasięg jakiegoś karabinka. Wszystko jest w jednym miejscu, bogato zilustrowane i napisane w przystępny sposób. Sądzę, że



dodatek ten będzie jednym z najbardziej poszukiwanych suplementów do Cyberpunka 2020.

(A. M.)

STAR WARS

Kamil Wojtkiewicz-Rok

Dawno temu, w galaktyce daleko, daleko stąd...

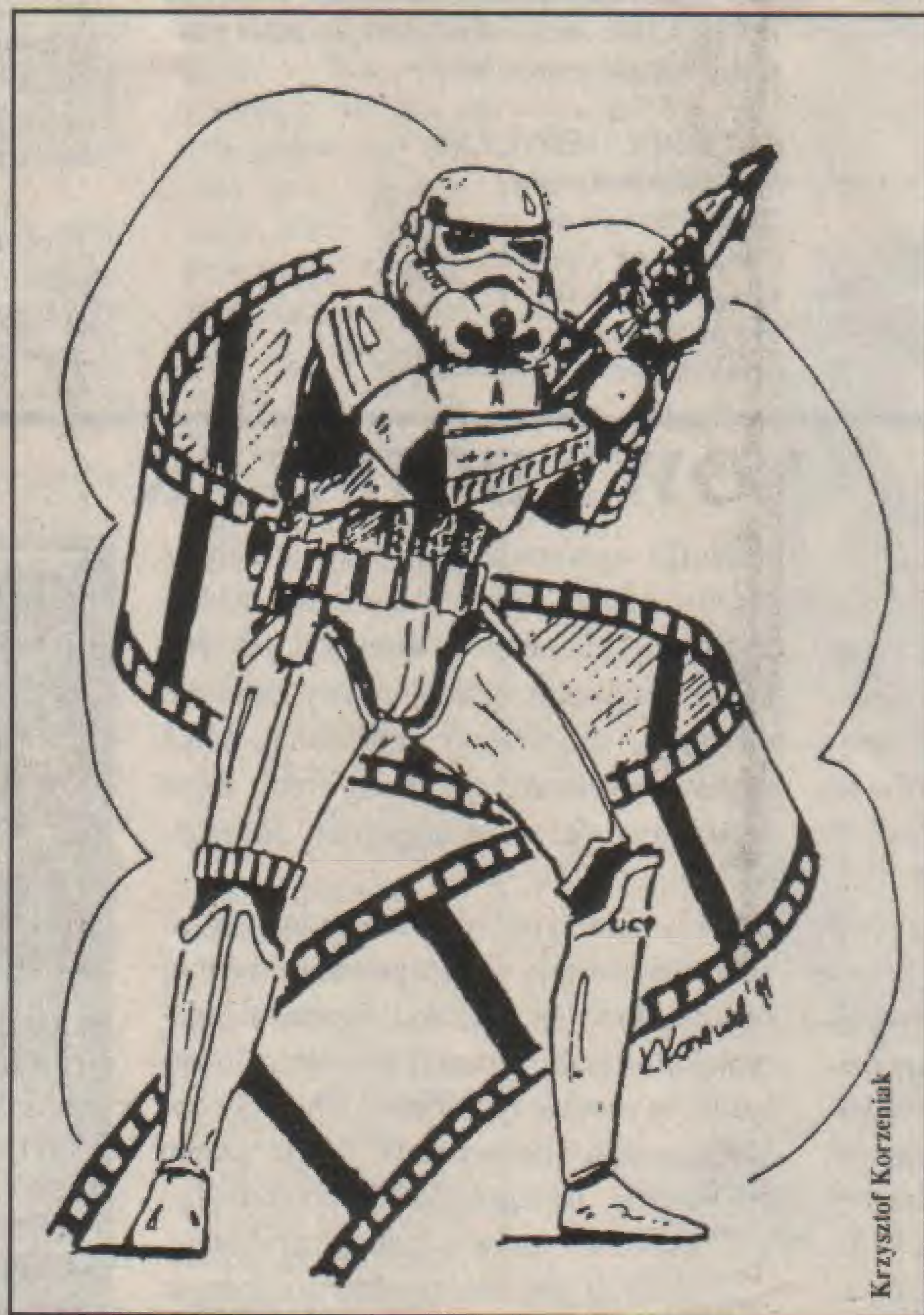
XTM375B, jeden z milionów niczym nie wyróżniających się światów:

...trzy osmalone postacie w podartych mundurach spoglądały na płonące daleko u stóp wzgórza szczątki tego, co jeszcze przed godziną było Posterunkiem Obserwacyjnym ADA34, jedyną placówką Armii Imperialnej na tej niegościnnej planecie i ich domem od wielu miesięcy. Kto by mógł się spodziewać, że buntownicy uderzą akurat tu? Po co? I dlaczego? Jaki sens ma atak dwiema kompaniami komandosów na instalacje obsadzone 50-osobową załogą? Na domiar złego rejestratory niczego nie wykazywały, aż do ostatniej chwili – większość ludzi spała, gdy rozległy się pierwsze eksplozje. Rebelianci nie brali jeńców.

Rozpacz i bezsilna wściekłość na przemian ogarniały patrzących na ruiny. Między głazami, wśród których się kryli, rozległ się cichy jęk – to jeden z dwóch rannych, których udało im się wyciągnąć z tego piekła. Drugi był cicho – jego już nic nie bolało. Świt powoli rozjaśniał niebo.

Fregata „ARDIX" na orbicie planety XTM375B:

...wraz z lądowaniem kolejnych promów wracających z akcji, wrzawa przybierała na sile. Żołnierze wiwatowali, przekrzykiwali się nawzajem i wymieniali na gorąco relacje z walki. A było się z czego cieszyć. Manewr podejścia do planety i desantowania został wykonany bezbłędnie, wroga zaskoczono całkowicie i zadanie wykonano bez żadnych strat własnych – kilku lekko rannych to żadna cena za zwycięstwo. Minimalny opór został zgnieciony w kwadrans, a cała operacja przebiegła szybciej niż zakładały najbardziej optymistyczne prognozy. Jeszcze jedna imperialna placówka przestała istnieć. Hangar zaczął się zapełniać myśliwcami osłony kończącymi patrole – ich piloci mieli mniej powodów do radości, bo przez trzy godziny akcji zdążyli się mocno znudzić brakiem jakiegokolwiek przeciwnika w przestrzeni. W tym całym zamieszaniu nikt nie zauważył grupy oficerów wynoszących małą szarą skrzynkę z ostatniego promu. Dwanaście minut potem, fregata znikła w hiperprzestrzeni.



Dwa dni później i wiele parseków dalej:

...ostatnia wciąż strzelająca bateria turbolaserowa rozbłysła i wyparowała trafiona wiązką energii – ginący artylerzyści nie zdążyli nawet krzyknąć. Chwilę później w błękitnym błysku jonizacji zamarły wszystkie systemy sterujące fregatą – bezwładny okręt, którego lewa burta zmieniła się w kłębowisko nadtopionego i poskręcanego metalu, dryfował powoli w przestrzeni. Na mostku odległego o niecałe pięć kilometrów niszczyciela padł rozkaz: „Przerwać ogień!" Według raportów pilotów myśliwców, ostatnie dwa X-wingi uciekły w hiperprzestrzeń minutę temu. Czekające do tej pory w pogotowiu promy szturmowe pomknęły w kierunku obezwładnionej zdobyczy. Trzy kwadranse później zaczęły wracać, wioząc jeńców i szturmowców z grupy abordażowej. Kilku z nich pilnowało małej szarej skrzynki. „Dobra robota, kapitanie. Powiadomi mnie pan, gdy jeńcy zostaną umieszczeni w bloku więziennym". Dowódca niszczyciela z trudem ukrył zaskoczenie – bardzo rzadko słyszy się pochwały od Lorda.

Witajcie w świecie **Gwiezdnych Wojen**, w świecie bezwzględnej walki o dominację w galaktyce, gdzie politycy swoją żądzę władzy ukrywają pod maską szlachetności i mamią głupców hasłami o słusznej sprawie. Oczywiście w filmach i książkach się o tym nie wspomina, tam gromadka dzielnych, zbuntowanych skautów walczy o wolność i demokrację przeciwko złemu, okrutnemu i paskudnemu Imperium. Nic dziwnego – wszystko zależy od punktu widzenia, tudzież poglądów patrzącego. Niezależnie jednak od przekonań politycznych, oglądający filmową trylogię Lucasa może jedynie paść na kolana i bić czołem przed najgenialniejszą produkcją w historii kina. A jeżeli ktoś chce wziąć udział w filmowej historii, lub też ją zmienić stosownie do własnych przekonań, to wystarczy sięgnąć po

wydany przez **West End Games** system **STAR WARS - The Roleplaying Game** i stworzyć własną wizję galaktyki, gdzie Mistrz Gry i gracze będą decydować o tym, która ze stron konfliktu ma rację i która zwycięży (dla ułatwienia podpowiadam, że rację ma Imperium i ono powinno wygrać...).

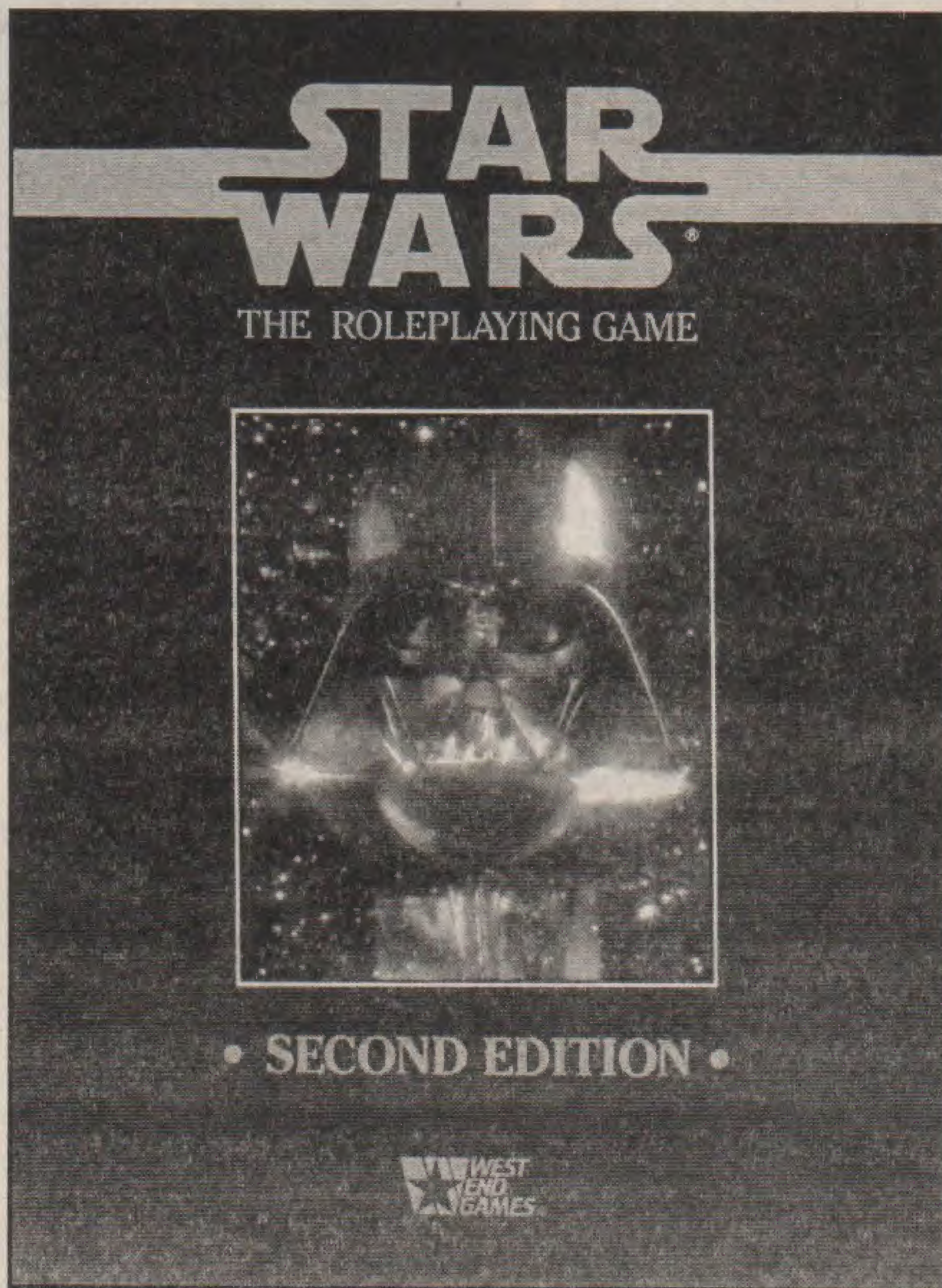
Trzeba uczciwie przyznać, że gracze mogą, o ile MG im na to pozwoli, wpłynąć na losy wszechświata, jako że system generowania postaci jest w **SW** bardzo liberalny i pozwala na stworzenie naprawdę niezłych bohaterów – zwłaszcza w porównaniu ze standardowymi NPCami. By móc jednak właściwie ocenić statystyki postaci, należałoby się wprzódy zapoznać z podstawową mechaniką gry. A jest ona prosta.

Każda postać jest opisana za pomocą sześciu atrybutów: zręczności, wiedzy, percepcji, mechaniki, siły i techniki. Każda z cech ma przypisane do siebie pewne umiejętności, które na niej bazują i których wyjściowy poziom jest równy atrybutowi. I tak zręczności przypisane są umiejętności strzelania z rozmaitej broni lekkiej, robienia uników przed ogniem wroga, walki wręcz i wiele innych (pożytecznych zwłaszcza w walce); od wiedzy zależy znajomość systemów planetarnych, języków, obcych ras, a także siła woli; w zakres umiejętności mechanicznych wchodzi astrogacja, pilotaż wszelkich pojazdów (ze zwierzętami włącznie) i obsługa ciężkiej broni pokładowej; umiejętności percepcyjne to szukanie, chowanie się, oszukiwanie i dowodzenie; duża siła to przede wszystkim odporność na rany, ale też i zdolność do wspinaczki i pływania; wreszcie technice przypisany został szeroki wachlarz umiejętności związanych z naprawianiem (lub psuciem) rozmaitego sprzętu, tudzież programowaniem i pierwszą pomocą (w gruncie rzeczy to też forma naprawy). Rzecz jasna umiejętności jest znacznie więcej niż tu wymieniłem, ale nie tak dużo, by gracz pogubił się w ich natłoku.

Atrybuty i umiejętności posiadają poziomy określone przez kod (liczba)D – np. 7D – oznacza to ilość kostek sześciennych, którymi można rzucić podczas testu danego atrybutu lub umiejętności. Podobnie jak w systemach takich jak Shadowrun czy Cyberpunk, przeprowadzając test, MG ustala poziom trudności danego zadania (bardzo łatwy, łatwy, przeciętny, trudny, bardzo trudny, heroiczny) wyrażony wartością liczbową. Na przykład 15 to trudność przeciętna. Jeżeli wyrzucona suma oczek jest równa lub wyższa, to test się powiódł. W przypadku postaci bardziej zaawansowanych prowadzi to wprawdzie do rzucania sporą garścią kości, ale nie przybiera to tak monstrualnych rozmiarów, jak w Shadowrunie.

Cały pierwszy rozdział podręcznika poświęcony został tworzeniu postaci – można skorzystać z gotowego schematu (na końcu zamieszczono kilka przykładowych) lub stworzyć bohatera od podstaw, co się o wiele bardziej opłaca. Wiek, wzrost, wagę i tym podobne dane gracz określa wedle własnego uznania. Może też zażyczyć sobie być wrażliwym na Moc (co wcale nie czyni go Jedi). W rozdziale tym podano także wskazówki do tworzenia postaci obcych lub droidów (tak, można grać droidem, raz nawet spotkałem drużynę, która cała chciała grać droidami typu R2) oraz listę umiejętności.

Rozdział drugi jest szczególnie ważny dla początkujących MG, jako że omawia zadania Mistrza Gry, radzi, jak tworzyć scenariusze, jak je prowadzić, wyjaśnia specyfikę prowadzenia gry w systemie **Star Wars** (pierwsze przykazanie: akcja musi być szybka!) i podsuwa kilka pomysłów na scenariusze. Autorzy zamieścili też sugestie co do odgrywania większych bitew.

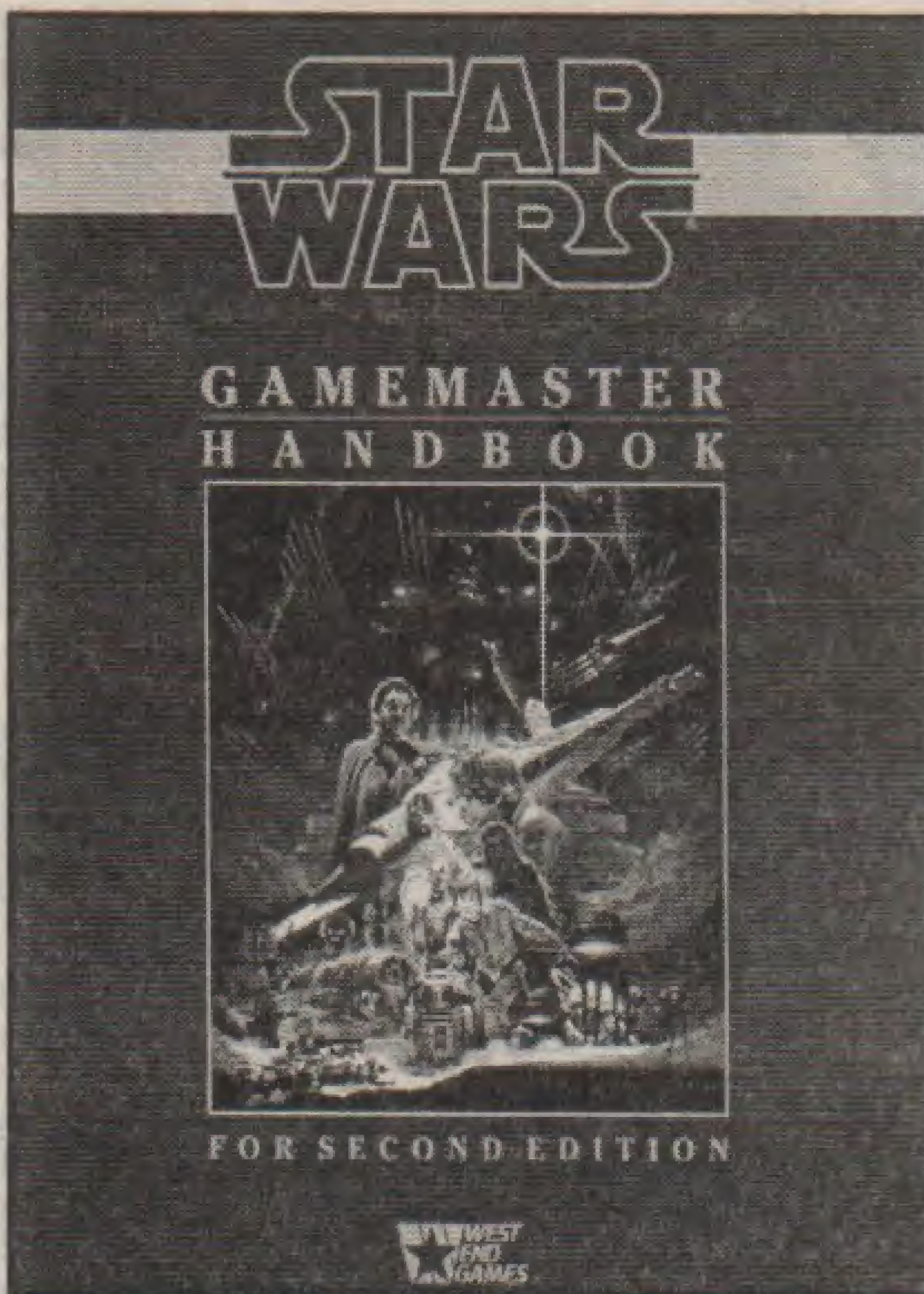


Rozdział trzeci zapoznaje nas z podstawową mechaniką gry – mówi, jak ustalać poziomy trudności, jak interpretować wyniki rzutów i kiedy stosować modyfikatory. Ważnym elementem mechaniki są punkty mocy – Moc przenika i jednoczy wszystkie istoty żywe i niekiedy może się zamanifestować, pozwalając na dokonanie czegoś na co dzień leżącego poza granicami możliwości postaci. Dzięki zużyciu jednego z punktów mocy, których na ogół posiada się bardzo mało (o ile w ogóle) i trudno je odzyskać, można jednorazowo dwukrotnie zwiększyć poziom jakiejś cechy czy umiejętności (rzucając np. 12D zamiast 6D). Punkty mocy można uzyskiwać dokonując rozmaitych czynów bohaterskich, na przykład „narażając się na niebezpieczeństwo w imię dobra". Jest w tym jednak pewien haczyk, jako że trzeba się bardzo pilnować, by używając mocy, nie uczynić zła lub nie wykazać się tchórzostwem, chciwością lub nieuczciwością. Jeżeli bowiem Moc zostanie niewłaściwie wykorzystana, zyskuje się Punkt Ciemności (Moc ma i ciemną stronę). Nie dość, że go się trudno pozbyć, to jeszcze po jego zdobyciu rzuca się kostką i jeżeli wynik jest mniejszy niż liczba Punktów Ciemności to, według zasad, MG uznaje postać za pochłoniętą przez Ciemną Stronę i zamienia ją w NPC. Good bye. Żeby było śmieszniej, to postacie wrażliwe na Moc zdobywają Punkty Ciemności zawsze, kiedy czynią zło – nawet, jeśli same nie korzystają z Mocy (zasady dotyczące

Punktów Ciemności uważam za najbardziej niespójne w całej grze).

W dalszej części rozdziału przedstawione zostają zasady dotyczące walki, ran i leczenia. Uwzględniają one dużą liczbę opcji, a mimo to pozostają bardzo przystępne i pozwalają na szybkie rozgrywanie walk, bez ich jednoczesnego nadmiernego uproszczenia. Tu ciekawostka. Czy wiecie, że silny wookie jest w stanie przeżyć bez większego uszczerbku na zdrowiu nawet kilka bezpośrednich trafień z karabinu szturmowego, które człowieka dawno posłałyby do piachu? Ogólnie rzecz biorąc, walka jest jednym z najlepiej opracowanych elementów gry i naprawdę trudno jest nie pojąć jej zasad po jednokrotnym przeczytaniu.

Rozdział czwarty szczegółowo opisuje atrybuty i umiejętności wraz z ewentualnymi modyfikatorami oraz podaje przykłady czynności o różnych stopniach trudności. Na przykład przelot na pełnej prędkości przez pole asteroidów wymaga heroicznego rzutu na pilotaż – dla Hana to pestka.



Zasady dotyczące ruchu postaci i pojazdów (wyjąwszy kosmiczne) zawiera rozdział piąty. Tu można się dowiedzieć, jaki wpływ na ruch ma teren, jakie manewry można wykonywać (od zwykłych skrętów po beczki i pętle), co się dzieje, gdy manewr się nie uda (nic dobrego) i jak rozgrywać walkę pojazdów. Liczba opcji jest tu naprawdę duża i prowadzenie takiej walki może być całkiem interesujące (szczególnie dla MG, bo większa część rozdziału opisuje rozmaite nieszczęścia, jakie mogą spotkać pojazd i jego pasażerów). Na koniec zamieszczone zostały charakterystyki 10 pojazdów.

Jeżeli jednak graczom znudzi się hulanie skuterami po lesie, to mogą przejść do następnego rozdziału, traktującego o podróżach międzygwiezdnych i używanym do tego celu sprzęcie. Podróże między systemami wcale nie muszą być takie łatwe jak na filmie – najpierw trzeba ustalić trasę przelotu w hiperprzestrzeni, nakarmić nią komputer nawigacyjny i mieć nadzieję, że po drodze nie wpadnie się na żadną przeszkodę. Oczywiście należy się też liczyć z możliwością walki w przestrzeni kosmicznej. Jest tu wszystko, co tygrysy lubią najbardziej – lasery, działa jonowe, pociski, bomby, torpedy, tarcze i cała reszta zabawek znanych z filmów (a zwłaszcza z gier takich jak TIE FIGHTER). Tylko że szanse zostały bardziej wyrównane – tutaj nie rozwala się myśliwców TIE na pęczki...

Wreszcie rozdział siódmy traktuje o galaktyce i jej mieszkańcach. Krótka historia znanej galaktyki doprowadzona jest do czasów Nowej Republiki (książkowa trylogia Timothy'ego Zahna), co rzecz jasna wcale nie wyklucza możliwości grania w czasach znacznie wcześniejszych. Skrótowo opisano podział terytorialny galaktyki, języki, walutę i standard pomiaru czasu. Przedstawiono także osiem ras obcych – tych najbardziej znanych, jak wookie, ewocy, calamarianie czy sullustanie.

W ostatnim podrozdziale znajdą coś dla siebie wszyscy sympatycy Jedi (i tych od jasnej strony mocy, i tych zdrowych na umyśle): Moc. Czym ona jest, jak się przejawia, kim są Rycerze Jedi i jak zostać jednym z nich – odpowiedzi na te pytania znajdują się właśnie tutaj. Szczegółowo został opisany trening Jedi, pobieranie nauk u Mistrzów i rozmaite moce, których rzeczony Jedi może się nauczyć.

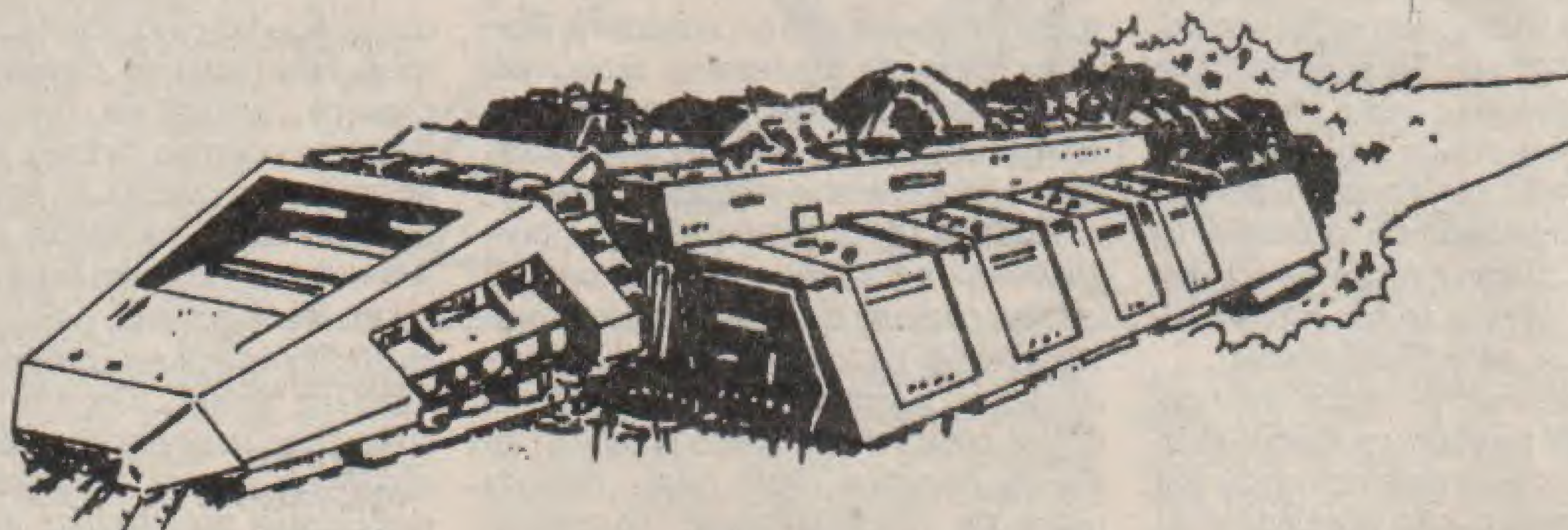
Podręcznik kończą zestawienia sprzętu i uzbrojenia, parę informacji na temat droidów, kilka tabelek potrzebnych w grze i komplet 16 schematów postaci.

Na zakończenie trzeba nadmienić, że od strony estetycznej trudno jest coś podręcznikowi zarzucić – jest to jeden z najlepiej wydanych systemów RPG. Już sama okładka, twarda, lakierowana, utrzymana w granatowej tonacji, z podobizną samego idola (ten duży, czarny, w hełmie i z maską na twarzy) wystarcza, by po wejściu do księgarni wytrzeszczyć oczy, stanąć na baczność i sięgnąć do portfela. W środku też jest co oglądać, bo jakość grafik jest wysoka, a wkładki nader pomysłowe. Oprócz standardowych landszaftów i zdjęć z filmu, zamieszczono parę reklam, plakat rekrutacyjny Floty Imperialnej i list gończy za Skywalkerem, Solo i Chewbaccą (do zarobienia jest prawie milion kredytów – jeszcze 50.000 i już was stać na własną korwetę).

Podsumowując, STAR WARS to niewątpliwie jeden z najlepszych systemów SF wśród RPG. Bardzo przystępne zasady, w połączeniu ze znanym powszechnie światem filmu-legendy tworzą razem grę, obok której żaden miłośnik Gwiezdnych Wojen obojętnie przejść nie może. Dodatkową atrakcją jest olbrzymia ilość wydanych do tej pory suplementów, dostarczających mnóstwa informacji, interesujących nie tylko dla sympatyków RPG. Jedyna zaś poważna wada SW to, moim zdaniem, wybitna tendencyjność gry – autorzy są zatwardziałymi stronnikami rebelii i najwyraźniej nie mogą pojąć faktu, że nie każdy chce być kryminalistą. Ale można to przeżyć.

A więc powodzenia na gwiezdnych szlakach i wielu zwycięstw ku chwale Imperium!

Niech Ciemna Strona Mocy będzie z Wami !



Krzysztof Korzeniak

THE MASQUERADE

opis systemu

Wampiry. Książęta Nocy – istoty zrodzone wraz z bratobójczym ciosem zadanym ręką Kaina, przez eony przyczajone w mroku, obecne w ludzkiej świadomości. Nieśmiertelne i piękne, fascynujące kolejne pokolenia twórców, odradzające się w dziesiątkach książek i opowiadań. Któż po lekturze „Draculi", „Wywiadu z wampirem" czy „Wampira Lestata" nie zapragnął choć przez chwilę posmakować egzystencji Władców Mroku, poczuć na wargach ciepła krwi, a w sercu mrozu złowieszczego piękna...

W postać Wiecznego przenieść może Cię znakomity system firmy White Wolf **THE MASQUERADE**. Należy on do najnowszej generacji gier fabularnych, określanej mianem Teatru Oka Duszy (**Mind Eye's Theatre**). Jest to rodzaj psychodramy, gdzie gracze, miast siedzieć przy stole i przysłuchiwać się MG, stają się aktorami, całym niemal ciałem przedstawiając zachowanie swych postaci. Są ucharakteryzowani, przebrani w kostiumy, biegają, krzyczą, gestykulują – słowem, żyją życiem swych bohaterów. Teatr Oka Duszy nazwać można pośrednim ogniwem między zwyczajnym rolplejem a RPG na żywo. Chociaż uczestnicy zabawy prezentują każde niemal zachowanie postaci, teren gry ograniczony jest do kilku pomieszczeń, których dekoracje jedynie symbolicznie oddają wystrój mrocznych katakumb, zacienionych pokoi itp. Oprócz graczy, w przedstawieniu uczestniczy także, tak zwany, Opowiadający, prezentujący sytuację, w której znajdują się bohaterowie. Pełni także funkcję najwyższego arbitra oraz wciela się w niektórych Bohaterów Niezależnych. Jednak, w przeciwieństwie do zwykłego RPG, Opowiadający to osoba stojąca na uboczu, ingerująca tylko w razie absolutnej konieczności – całą niemal inicjatywę pozostawia się w rękach graczy. Opowiadającego wspierają Narratorzy, pomagający mu rozstrzygać spory, a przede wszystkim odgrywać większość BNów.

THE MASQUERADE jest pierwszą grą z serii, wzorowaną na systemie **VAMPIRE: THE MASQUERADE**. Wspólny z nim jest jednak tylko ponury świat gothic punka: rzeczywistości, w której przyjdzie żyć Tobie, potępionemu. Utracisz tam swą ludzką naturę i staniesz się okrutnym, wiecznie łaknącym krwi dziecięciem Kaina. Twoja nowa egzystencja nie będzie łatwa – przetrwać pomoże Ci jednak lektura składających się na grę podręczników, zawierających zakazane sekrety wampirzego bytu. Foliałami tymi są:

Księga Przeklętych

Tę sporą książkę, niemal w całości poświęcono opisowi mrocznych realiów gothic punka. Świat ten nie jest odległym, baśniowym continuum, lecz naszą, ponoć znaną rzeczywistością – tyle, że po zachodzie słońca.... Ożywają wówczas koszmary z najgłębszych pokładów umysłu, przyjazne za dnia miejsca stają się nawiedzanymi przez upiory uroczyskami, gdzie na nieostrożnych czyha okrutna śmierć. W księdze tej znajdziesz dzieje wampirów, opisy ich klanów, obyczajów, a także dwa krótkie opowiadania, które znakomicie wprowadzą Cię w nastrój Twego nowego świata. Poznasz więc mękę i cudowność Przemiany, która uczyniła Ciebie tym, czym teraz jesteś. Nauczysz się zwalczać w sobie Bestię – dziką, zwierzęcą część swojej natury. Dowiesz się także, jak funkcjonuje Twe nowe ciało, czemu tak łakniesz krwi i jakie jest jej znaczenie. I przede wszystkim odkryjesz największy z sekretów: tajemnicę Maskarady. W XV wieku egzystencji wampirów śmiertelnie zagroziła szalejąca Inkwizycja. Przerażeni Nieśmiertelni połączyli się wówczas w stowarzyszenie zwane Camarillą. Miało ono za zadanie takie pokierowanie rozwojem ludzkości, aby nigdy już nie stanowiła zagrożenia dla dzieci Kaina. Zaczęto stymulować rozwój nauki, dzięki czemu człowiek odwrócił się od spraw duszy i skupił na materii, spychając wampiry do świata bzdurnych przesądów. Bezpieczeństwo miało jednak swoją cenę. Na każdego Nieśmiertelnego nałożono obowiązek jak najdokładniejszego ukrywania prawdziwej natury. Wszelkie odstępstwa karano (i karze się nadal) śmiercią, albowiem odkrycie przed ludźmi prawdy grozi powrotem straszliwych czasów Inkwizycji. By uchronić się przed zdemaskowaniem, wampiry zdobyły znaczne wpływy w polityce i gospodarce, udaremniając zawczasu wszelkie próby odkrycia swej tożsamości.

Każda wampirza społeczność (np. miasto), kontrolowana jest przez jednego ze starszych, zwanego Księciem. On/Ona ustanawia prawa i odpowiada za porządek na swoim terytorium. Księciem zostaje zazwyczaj najsilniejszy wampir w mieście. Otacza go grupa doradców, zwanych Pierworodnymi. Pojedynczo nie są oni w stanie wpłynąć na wydawane przezeń decyzje, stanowią jednak skuteczną barierę dla jego ewentualnych, dyktatorskich zapędów.

Ty, mój przyjacielu, jesteś tylko drobnym elementem Camarilli. Należysz do któregoś z tworzących ją klanów, złączonych strachem przed powrotem Inkwizycji i podtrzymujących wspólnie Maskaradę. Skupiają one buntowników, dekadenckich artystów, szaleńców, szpiegów i innych członków wampirzej społeczności.

Być może przyjdzie Ci się też zmierzyć z największym wrogiem Twego stowarzyszenia: Sabbatem, mroczną sektą wyrosłą na bazie średniowiecznego kultu śmierci...

Pamiętaj jednak, iż lektura tej księgi nie wystarczy, abyś mógł bez przeszkód żyć wśród Nieumarłych. By Twój nowy byt nabrał realnych kształtów, musisz przeczytać kolejny foliał, a miano jego:

Księga Postaci

„Księga..." to podręcznik instruujący, jak tworzyć i odgrywać postaci wampirów. Przemiana w Kainitę to proces wieloetapowy i wymagający sporego zaangażowania – choć stosunkowo prosty. A więc, zaczynaj! Nie, odłóż kostki, nie będą Ci potrzebne...

Ustal koncepcję swego bohatera, zastanów się, czy przez swe nowe życie pragniesz iść jako Samotnik, Tyran, Najemnik... Zgłoś akces do któregoś z klanów, określ także swą osobowość: chcesz być samolubny, fanatyczny, pełen poświęcenia – a może jeszcze inny?

Teraz wybierz swe Atrybuty – wrodzone cechy pozostałe z Twojej poprzedniej egzystencji lub obudzone przez Przemianę (dzielą się one na fizyczne, psychiczne i mentalne); oraz Zalety – Twe umiejętności, nadnaturalne moce i wpływy w społeczeństwie śmiertelników. Nie zapomnij też o tym, że nawet Ty nie jesteś tworem doskonałym: nowe życie „obdarzyło" Cię kilkoma Wadami. Wybierz je teraz – pamiętaj jednak, iż za każdą z nich, los wynagrodzi Cię nową, pozytywną cechą.

Spróbuj sobie jeszcze przypomnieć, co działo się z Tobą przed i po Przemianie. Jaki jest Twój status, kogo nazywasz przyjacielem a kogo wrogiem. Nie, nie, o nic się mnie nie pytaj – to Twoja Historia.

Gdy już dobrze poznasz siebie, zerknij na dalsze strony księgi. Znajdziesz tam sposób, w jaki wydarzenia z Twego świata odgrywane są w tej dziwnej, ponoć realnej rzeczywistości. Poznasz więc ból ran, sposoby testowania cech (najlepszy jest rzut monetą!), a także technikę rozstrzygania konfliktów. Jest ona niezwykle prosta – ale za to bardzo skuteczna. Starcie polega na niemal pokerowej licytacji przydatnych w danej sytuacji parametrów (na przykład fizycznych podczas bójki). Jej zwycięzca wygrywa potyczkę, przegrany zaś traci wszystkie użyte w niej cechy (wstyd z poniesionej klęski nie pozwala mu ich więcej używać – wątpi teraz w swe umiejętności i boi się kolejnej kompromitacji).

Jeśli to, co dotąd przeczytałeś, wydaje Ci się nudne, zajrzyj na dalsze stronice księgi. Znajdują się tam opisy nowych, rozszerzonych oraz alternatywnych zasad, a także kilka mądrych rad, które powinny pomóc Ci żyć w Twej nowej postaci.

Następny foliał nosi tytuł:

Księga Opowieści

Jest przede wszystkim zbiorem wskazówek dla takich jak ja: Opowiadających, Gawędziarzy czy jak ich tam nazwiesz. Znajdą w niej dokładną definicję *storytellingu*, sposoby zastosowania go w interaktywnych grach typu THE MASQUERADE; otrzymają także mnóstwo praktycznych rad dotyczących wyboru miejsca zabawy, przygotowania rekwizytów oraz tworzenia odpowiedniego nastroju. Jeśli starczy im sił i odwagi, mogą spróbować tworzyć własne scenariusze rozgrywek (zwane Opowieściami), a nawet łączyć je w długie sagi, noszące dumne miano Kronik.

Księgę Opowieści kończą pouczenia bezpośrednio dotyczące prowadzenia rozgrywki, mówiące jak czynić to tak, aby sprawując ścisłą kontrolę nad poczynaniami graczy, samemu pozostać niezauważonym. Znajdują się tam również opisy istot i artefaktów ze Świata Po Zachodzie Słońca oraz sposób konwersji zasad **THE MASQUERADE** na reguły VAMPIRE'a.

Oprócz tych ksiąg, w skład tworzącego grę zestawu wchodzi także firmowa Opowieść *Unto The Not So Gentle Night*, skrót reguł, karty postaci i to co dla wampira niezbędne – plastykowe kły, sztuczna krew oraz magiczny amulet.

To już wszystko, co mogę napisać Ci o tajemniczym świecie upiorów i rządzących nim prawach. Pamiętaj, iż teraz jest to także Twój świat... Powodzenia.

(wśród zakurzonych, transylwańskich manuskryptów odnalazł Maciej NOWAK)

THE MASQUERADE: 1993 by WHITE WOLF. Autorzy: Mark Rein*Hagen, William Spencer-Hale, Jason Strayer i inni.

KRYSZTAŁY CZASU

KURZYMIŚ & KRZAKU

WAMPIR

Charakter: każdy (zazwyczaj zły)
ŻYW 5 N; SF 4 N; ZR 2 N; SZ 2 N;
INT ≠; MD N; UM 2 N; CH N; PR N

Premie do biegłości: Jeżeli za życia wampir posługiwał się jakąś bronią, po przemianie poziom biegłości nie ulega zmianie.

Premie do odporności: 1, 2: całkowita odporność; 3: +30 pkt.; 4: całkowita odporność; 5: +10 pkt.; 6: całkowita odporność; 7: +20 pkt.; 8: 0 pkt.; 9: całkowita odporność; 10: całkowita odporność

Wygląd

Niektórzy ludzie uważają, że wampiry są blade, mają szkarłatne usta i długie kły. Nie zawsze okazuje się to być prawdą. Najedzony wampir nie różni się niczym od człowieka. Jego skóra nabiera kolorów, ciało jest ciepłe w dotyku, a i usta nie wyróżniają się tak wyraźnie. Kły nie są tak trudne do ukrycia, jak mogłoby się wydawać. W postaci wilka lub nietoperza książę nocy jest również bardzo trudny do odróżnienia od zwykłych przedstawicieli tych gatunków. Tylko wprawne oko łowcy dostrzeże ciemniejszą barwę sierści, czy trochę większy rozmiar. Niestety, nie wszyscy jesteśmy doświadczonymi zabójcami wampirów i zwykle dostrzegamy te różnice dopiero wtedy, kiedy jest za późno.

Tryb życia

Słońce powoli chowa się za horyzontem. Matka noc obejmuje świat w swoje władanie. W oddali słychać wycie wilków. Zwykli ludzie zamykają się w swych domach, drżąc ze strachu na myśl o tym, co kryje się na zewnątrz. Śmiertelni wiedzą, że noc nie jest ich przyjacielem, dlatego unikają jej jak mogą. Są jednak istoty, dla których mrok jest bratem. Ludzie nazywają je nosferatu, elfy krwiopijcami, a krasnoludy złodziejami dusz. Istoty te chadzają ulicami miast, ściskają nasze dłonie, uśmiechają się i przychodzą do naszych domów. A kiedy niczego się nie spodziewamy, odbierają życie lub dają wieczne cierpienie. Stają na drodze do naszego zabawienia.

Wampiry są bardzo potężnymi martwiakami. Za życia były zwykłymi ludźmi, elfami, krasnoludami... Później, niestety, nastąpiła przemiana. Czasami odbywała się wbrew ich woli. Kiedy indziej z ich całkowitym przyzwoleniem. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że istota śmiertelna może stać się krwiopijcą na wiele sposobów. Najpopularniejszym z nich jest komunia krwi. W tym przypadku wampir wypija niemal całą krew ofiary, a później karmi ją swoją. Zdarza się również, że niektórzy śmiertelnicy, szczególnie źli i podli, zostają za swe zasługi nagrodzeni wiecznym życiem przez istoty ciemności – złych bogów czy bardzo potężne demony. Stworzone w ten sposób wampiry są najgorsze, najbardziej brutalne i okrutne. Mędrcy znają jeszcze jeden sposób stania się wampirem. Czasami potężna klątwa, rzucona w gniewie i nienawiści, może sprawić, że śmiertelnik stanie się dziecięciem nocy.

Po przemianie wampir zyskuje wiele mocy. O nich jednak później. Najważniejsze jednak jest to, że dzieci ciemności tracą prawo do stąpania w świetle dnia. Słońce staje się dla nich zabójcze. Dlatego też wampiry w dzień śpią w bezpiecznych miejscach. Najchętniej głęboko pod ziemią, w kryptach, katakumbach, starych grobowcach. Dopiero nocą wychodzą na łowy. Trzeba wam wiedzieć, że żywią się krwią: ludzką, zwierzęcą, elfią... każdą. Jest im ona niezbędna do życia. Bez niej, z dnia na dzień, stają się coraz słabsze.

Wampiry są samotnikami. Powodem tego jest brak zaufania do współbraci i naturalne dla drapieżników dążenie do dominacji. Dzielą pomiędzy siebie tereny, na których wolno polować tylko ich właścicielom. Każda próba pogwałcenia prawa własności kończy się pojedynkiem na śmierć i życie.

Czasami wampiry tworzą sobie towarzyszy, choć dochodzi do tego bardzo rzadko. Takie związki nigdy nie odbywają się na równych prawach. Zawsze istnieje relacja pan – sługa. Jeżeli sługa zaczyna być zbyt silny lub staje się niepotrzebny, pan pozbywa się go. Bardzo

rzadko dzieje się na odwrót, choć takie przypadki niejednokrotnie miały miejsce.

Nie wszystkie wampiry są złe. Niektóre z nich zachowują charakter (5% szansy), jaki miały za życia. Dzieje się tak jednak tylko w przypadku tych, które zostały krwiopijcami wbrew swej woli.

Występowanie

Żyją wszędzie tam, gdzie ludzie i inne istoty inteligentne.

Specjalne zdolności

Wszystkie wampiry władają nadprzyrodzonymi mocami:

* Potrafią zmieniać się w wilka bądź też nietoperza (raz w przeciągu 24 godzin podczas przemiany mogą wyleczyć wszystkie rany), przyjmować formę mgły.
* Mogą kontrolować inne, słabsze od siebie martwiaki.
* Potrafią rzucić urok na śmiertelnych. Wszyscy, którzy słyszą ich głos, powinni wykonać rzut obronny na sugestię z modyfikatorem -40.
* Krwiopijcy są odporni na niemagiczną broń.
* Po sprowadzeniu Żywotności poniżej 0, wampiry nie zostają zniszczone. Przybierają postać mgły i przenoszą się do bezpiecznego grobowca. Powrócenie do pełni sił trwa 24 godziny. Jeżeli rany zostały zadane święconą wodą, świętą bronią lub przy pomocy czarów rzuconych przez kapłana dobrego boga, proces ten jest o wiele dłuższy i zajmuje jeden dzień na każde 50 ran.
* Wampiry odbierają śmiertelnym Energię Życiową. Każde ugryzienie pozbawia ofiarę 5 punktów za sto lat życia wampira (np. wampir trzystuletni odbierze 15 punktów). Stracone punkty nie są odzyskiwane w normalny sposób. Ci, którzy zginęli od krwawego pocałunku wampira, powracają do „życia" jako o połowę słabsi słudzy, podlegli woli swego stworzyciela.
* Z biegiem czasu wampiry stają się coraz potężniejsze. Na każde dziesięć lat ich życia po śmierci dodaj do współczynników: ŻYW +20; SF +15; ZR +10; SZ +10; INT +20; MD +20; UM +20; CH +15; PR +10; wszystkie odporności +5.
* Wampiry uzyskują 10 punktów antyodporności na każde 50 lat życia po śmierci, powyżej 100.
* Wampiry zachowują wszystkie zdolności, które miały za życia. Tak więc, jeżeli wampir był magiem, po przemianie pozostaje nim.
* W miarę upływu czasu, umiejętności wampirów w posługiwaniu się bronią oraz czarami rosną. Na każde pięćdziesiąt lat życia po śmierci podnieś ich poziom o jeden. Przykład: Po przeżyciu 400 lat wampir-czarnoksiężnik, który za życia był na 15 poziomie, podnosi się na poziom 23.
* Na wszystkie wampiry nie działają czary, takie jak uśpienie, urok, porażenie (i im podobne) – czyli zaklęcia działające na umysł, trucizny. Są one ponadto całkowicie odporne na polimorfię i paraliż. Wszystkie czary zadające rany (np. kula ognia i błyskawica) zadają tylko połowę obrażeń, a po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie zadają ich w ogóle.
* Wampiry regenerują w każdej rundzie pewną ilość otrzymanych obrażeń: 10 na każde 50 lat życia po śmierci.
* Wampir, który wypije krew starszego, potężniejszego „brata", zdobywa część jego mocy. Od tej pory traktuj go tak, jakby był starszy o 1/2 wieku ofiary.
* Wampiry mają władzę nad mniejszymi stworzeniami. Ze znanych tylko im powodów najczęściej posługują się szczurami, wilkami i nietoperzami.

Rodzaj zwierzęcia	Liczba	Czas oczekiwania na przybycie
Nietoperze	10-100	2k6 rund
Wilki	3-18	2k4 rundy
Szczury	10-100	1k10 rund

Słabe strony

Wydawać by się mogło, że żaden poszukiwacz przygód nie byłby w stanie pokonać tak potężnej istoty. Na szczęście te wampiry nie są pozbawione słabych punktów.

* Można je zranić magiczną bronią. W tym przypadku będzie to broń silnie magiczna.
* Odpowiednio silny kapłan może odegnać wampira pokazując mu swój święty symbol. Patrz zdolność: „odegnanie", z tą jednak różnicą, że potwór wykonuje rzut obronny na -5 na każdy poziom odganiającego. Wampir może ponawiać próbę raz na spotkanie.
* Wampir nie może bez zaproszenia jednego z domowników wejść do zamieszkanego domu.
* Woda święcona zadaje wampirowi 1-100 obrażeń i dodatkowo odstrasza go na 2k4 rundy.
* Światło słoneczne zabija wampira. Z wiekiem jego odporność na światło dnia rośnie. Na każde 100 lat życia po śmierci wampir może przebywać na słońcu przez pięć minut.
* Drewniany kołek wbity w serce wampira unieruchamia go uniemożliwiając podjęcie jakichkolwiek działań (aby unicestwić zakołkowanego stwora trzeba obciąć jego głowę). Przebijanie kołkiem trwa jedną rundę.
* W każdej rundzie bieżąca woda pozbawia wampira 10% Żywotności. Po dziesięciu rundach wampir przyjmuje postać mgły.
* Pobłogosławiona broń na czas trwania czaru zadaje wampirowi 1/2 obrażeń.
* Jeżeli kapłan dobrego boga rzuci bezpośrednio na wampira błogosławieństwo, a potwór nie wykona rzutu obronnego na zaklęcia, to przez czas jego trwania walczy, jakby był w trudnych warunkach. Dodatkowo powinien wykonać rzut obronny na zaklęcia albo przez 1-3 rundy nie może zbliżyć się do wrogów i przez 6 rund nie może zmieniać kształtu (jedynym wyjątkiem jest przyjęcie postaci mgły, kiedy jego Żywotność spadnie do 0).
* Na wszystkie czary rzucone przez kapłanów dobrych bogów wampir wykonuje rzut obronny na połowę odporności.
* Nie wiadomo dlaczego każdy wampir w obecności czosnku musi wykonać rzut obronny na 1/2 odporności numer 6. Jeżeli jest on nieudany, nie może zbliżyć się do miejsca, w którym znajduje się ta roślina na odległość mniejszą niż 15 metrów. Rzut taki może być wykonany tylko raz na 24 godziny.
* Wampiry nie posiadają odbicia w lustrze. Jest to słabość, dzięki której można je bardzo łatwo rozpoznać.
* Każdy, kto wykona rzut na połowę Wiary i posiada symbol dobrego boga, może pokazać go wampirowi, zmuszając potwora do ucieczki. Patrz zdolność „odegnanie".
* Wampir musi każdej nocy spać w rodzinnej (lub „na" rodzinnej ziemi). W innym przypadku traci przez noc 25 punktów Żywotności minus 5 punktów na każde sto lat życia po śmierci.


Jarosław Musiał

Marcin „Stefanko" Budzyński

ŁOWCY KONI

II nagroda w konkursie na scenariusz

Ilustracje: Jarosław Musiał

Poniższa przygoda jest przeznaczona do rozgrywania w systemie *Kryształów Czasu*, dla drużyny na niskich poziomach. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby, po wprowadzeniu pewnych zmian, zagrali w nią silniejsi bohaterowie. Jej akcja rozpoczyna się w mieście, następnie zaś przenosi na równinę lub step. Mistrz Gry powinien przynajmniej raz przeczytać ją przed poprowadzeniem, a także przyswoić sobie opisy bohaterów niezależnych.

Wspólnota Łowców Koni

Historia

Łowcy Koni są bardzo starą wspólnotą. Ich historia sięga czasów pierwszych Katanów, a dokładniej rzecz biorąc Minga Szczodrego. Wtedy to właśnie, w jednym z bardzo wpływowych książęcych rodów półelfów, przyszło na świat dziecko. Jego ojciec, chcąc poznać przyszłość potomka, poprosił najlepszych nadwornych astrologów o przepowiednię. Jednak nie potrafili oni dostrzec przyszłości chłopca. Wieść o tym dziwnym dziecku dotarła do samego Katana, który, obawiając się o swoją przyszłość, kazał je zgładzić. Ojciec nie chciał ani mordować swojego jedynego syna, ani przeciwstawić się woli władcy. Wywiózł więc niemowlę w dzikie, bezludne okolice i tam pozostawił.

W kilkadziesiąt lat później ludzie zaczęli opowiadać historie o półelfie, który wędruje od miasta do miasta, od wsi do wsi, nazywa siebie Opiekunem oraz głosi kazania o dobroci i miłosierdziu dla zwierząt. Szczególnie koni. Nic w tym dziwnego, nie były to dla nich najlepsze czasy. Ludzie zaczęli je dopiero udomawiać, wiele z nich ginęło w niewoli, a inne nie przeżywały polowań.

Wokół Opiekuna zgromadziła się wkrótce rzesza młodych ludzi zafascynowanych nim i jego sposobem postrzegania świata. Poparło go również wielu druidów.

Jednak ci, którzy do tej pory polowali na konie, nie chcieli rzucać dochodowego zajęcia. Tu i ówdzie doszło do starć.

Widząc, co się dzieje, Opiekun postanowił usunąć przedmiot sporów, czyli siebie. Wybrał spośród przyjaciół grupę liczącą 25 osób i zniknął. Na pewien okres sprawa przycichła.

Kilka lat później, ludzie wybrani przez Opiekuna powrócili. O nim samym słuch zaginął. Niektórzy mówili nawet, że umarł, ale przed śmiercią obdarzył swoich uczniów mocą. Jako Mistrzowie rozeszli się po większości archipelagów Orchii. Powoli gromadzili wokół siebie kochających zwierzęta ludzi, przekazując im wiedzę dotyczącą opieki i łowów. Wszyscy uczniowie Opiekuna potrafili czynić cuda, mieli również pewną władzę nad zwierzętami, zwłaszcza końmi. Te ostatnie zresztą zaczęli chwytać i sprzedawać możnym, którzy byli w stanie się nimi zaopiekować. Jako że rumaki oferowane przez nich były lepiej wytresowane od innych, grupy łowców koni bardzo szybko stały się głównymi dostawcami zwierząt dla możnych Orchii.

W tamtych czasach bardzo często starzy i doświadczeni łowcy występowali za przyzwoleniem Mistrza ze wspólnoty i zakładali w większych miastach nowe stadniny i hodowle. Mijały lata. Konia udomowiono, stadniny dostarczały coraz więcej rumaków. Czasy polowań na te piękne zwierzęta należały już do przeszłości.

Niestety, po latach hossy wspólnotom zaczęło się coraz gorzej powodzić. Moc Mistrzów Koni zanikała, zwierzęta było coraz trudniej sprzedawać. Wiele wspólnot zlikwidowano. W chwili obecnej na Orkusie pozostała tylko jedna.

Wspólnota w dzisiejszych czasach i jej zwyczaje

Jest to niewielka grupa ludzi pamiętająca i kultywująca stare tradycje. W jej skład wchodzi 18 mężczyzn w sile wieku, 15 kobiet, 19 dzieci i 8 staruszków (3 mężczyzn i 5 kobiet).

Przywódca to Alex de Ree (współczynniki poniżej).

Łowcy są koczownikami. Rzadko zatrzymują się w jednym miejscu na dłuższy czas. Ich główne źródło dochodów stanowi sprzedaż wyśmienicie wytresowanych koni, polowania oraz tresura stworzeń tak rzadkich jak pegazy i jednorożce. Dzięki temu są praktycznie samowystarczalni.

Mężczyźni zajmują się ochroną obozów i polowaniem, kobiety zaś wychowują dzieci oraz wykonują wszystkie prace obozowe.

Obozowiska rozbijają najczęściej w pobliżu wody. Bardzo lubią towarzystwo innych zwierząt – głównie psów, dlatego też w obozie jest ich zawsze pełno.

Tak jak nasi północnoamerykańscy Indianie lubią popisywać się swoją zręcznością i umiejętnościami. Często urządzają zawody w strzelaniu z łuków, ujeżdżaniu koni, zapasach oraz walce na dzidy. Większość z nich lubi słuchać i opowiadać legendy. Mistrzu Gry, nie przegap okazji. Wykorzystaj ich zamiłowanie do snucia historii oraz współzawodnictwa.

Każdy z nich posługuje się doskonale łukiem, dzidą i arkanem. Są szkoleni od dziecka we władaniu tymi brońmi (w praktyce oznacza to +10 do biegłości). Poza tym, wszyscy są wyśmienitymi jeźdźcami (+ 5% – na poziom do szansy utrzymania się na koniu, podczas szczególnie trudnych manewrów). Doświadczonym łowcom łatwiej walczy się konno niż pieszo, co więcej, podczas jazdy potrafią atakować i unikać ciosów przeciwników (od 5 poz. potrafią stosować UNIK na koniu bez ujemnych modyfikatorów oraz otrzymują +10 do trafienia z konia).

Łowcy mają pewne ustalone zasady, nawyki i tradycje. Najważniejsza z nich to traktowanie konia jak świętości. Żaden z nich dobrowolnie nie skrzywdzi tego zwierzęcia. Między łowcą i jego rumakiem wykształcają się nawet specjalne więzi psychiczne. Większość łowców nie lubi dużych miast i unika ich. Wyjątek stanowi Alex, którego zadaniem, jako Mistrza Koni, jest sprzedaż rumaków oraz nabywanie niezbędnych produktów. Innym zwyczajem jest próba męstwa, którą musi przejść każdy młody łowca. Składa się ona z 3 prób. Pierwsza sprawdza zdolności bojowe młodego łowcy. Musi on zmierzyć się z jednym z najbardziej doświadczonych ludzi swego plemienia. Na broń nakłada się szmaty posmarowane farbą, a następnie walczy do pięciu trafień. Jeśli kandydat uderzy celnie chociaż dwa razy zanim zostanie wyeliminowany – wygrywa.

Druga próba jest najprostsza. Polega na ujeżdżeniu dzikiego konia. Po udanym zaliczeniu wszystkich sprawdzianów, na cześć młodego mężczyzny jest urządzana huczna zabawa. Zostaje on uznany dorosłym i pełnoprawnym członkiem wspólnoty. Łowcy Koni są bardzo konserwatywni, jeśli chodzi o broń i zbroje. Używają skór zwierzęcych. Z broni preferują dzidy, lassa i minikusze. Nigdy nie używają tarcz.

Trzecia jest najcięższa. Kilka dni wcześniej łowcy łapią dzikiego wilka. W dzień rozpoczęcia próby nakłada mu się obrożę i wypuszcza na wolność. W kilka godzin później za wilkiem wyrusza młody łowca mając przy sobie tylko ubranie, arkan i oszczep. Jego zadaniem jest zdobyć obrożę, przyprowadzić sobie konia oraz – co najważniejsze – przeżyć. Ta próba jest bardzo niebezpieczna – w wielu przypadkach kończy się śmiercią łowcy.

Bohaterowie Niezależni

Zamieszczone poniżej opisy Bohaterów Niezależnych mają pomóc Mistrzowi Gry odegrać ich role.

Alex de Ree

Alex de Ree jest przywódcą łowców, potomkiem Mistrza Koni. Jest również największym autorytetem oraz najbardziej poważanym członkiem szczepu. W czasie pobytu graczy w osadzie będzie ich opiekunem i przewodnikiem.

Łowca: POZ.9; CHAR. N.N. wzrost 178 cm; waga 76 kg; wiek 43 lata

ŻYW 143; SF 181; ZR 98; SZ 123; INT 121; M 162; UM 73; CH 163; PR 108; W 43 /Z 4

Odp.w%:1-96; 2-97; 3-91; 4-95; 5-85; 6-79; 7-79; 8-101; 9-82; 10-101;

BROŃ 1. łuk -Bi. 163%, TR 191%; op. 3; RANY 98 kł; OB 0 2; SP 2spec; At. 5

BROŃ 2. dzida typowa z.-Bi. 142%, TR 170%; op. 2; RANY 220 kł; OB 25; SP spec; AT 3

BROŃ 3. lasso z.-Bi. 128%, TR 156%; op. 7; RANY brak tn; OB; SP B; AT 3 1/2 trafienia unieruchomienie

ZBR.: skóra zwierzęca poj. ; OGR. -,1/2; OB.BL/DAL – 100/-75 %; WYP. 15 /30 / 50

Zawody: zbrojmistrz (specjalista), jeździec, stajenny.

Alex jest dobrze zbudowanym blondynem o długich, sięgających ramion włosach. Zazwyczaj ubiera się w jasną skórzaną kurtkę i takież spodnie. Wszystko to ozdobione jest skrawkami skóry oraz kolorowymi paciorkami. Przy pasie nosi mały łuk oraz 10 strzał, z czego 6 ze specyfikiem usypiającym. Większość łowców używa podobnego specyfiku. Jest on stosowany głównie podczas polowań na konie. Zwierzę, które nie obroni się na odp. nr. 6 pada uśpione na k6 godzin. Ludzie są bardziej podatni na działanie środka usypiającego, bronią się tylko na połowę odporności i nawet wtedy, gdy rzut jest udany zostają zamroczeni.

Alex nosi na szyi skórzany woreczek. Wewnątrz znajduje się ziemia i trochę sproszkowanych kości przodków. Ten amulet dodaje do jego (i tylko jego) obrony 20 pkt. Bardzo często de Ree przyozdabia swą głowę czapą z wilczej skóry. Na palcu ma pierścień z otwieraną klapką, który zawiera portrecik jego córki. Zawsze, gdy opuszcza wioskę, zabiera ze sobą skórzaną torbę, w której przechowuje trochę żywności, trochę pieniędzy (k100), kilka skrawków płótna na bandaże (8), kilka metalowych pojemników z przyprawami oraz 2 flaszeczki z ziołowym wywarem, powstrzymującym krwawienie i leczącym po 8 godzinach snu 25 obrażeń (mieszanina ziół ROS-COR SOR, TMAR MAR-WARN i GRAAM SOR). Posiada rumaka (stary ogier z gatunku konia leśnego), który zwie się Fillon. Rumak reaguje na głos Alexa i nie da się dosiąść nikomu innemu. De Ree jest człowiekiem bardzo spokojnym. Rzadko się denerwuje i ciężko wyprowadzić go z równowagi. Jest rozsądny, poważny, mądry, serdeczny, gościnny i doświadczony. Jako Mistrz Koni musi często podejmować szybkie decyzje, jest więc również stanowczy i zdecydowany. Bardzo lubi opowiadać legendy, których zna bardzo dużo. Najważniejszymi sprawami są dla niego konie, córka oraz dobro wspólnoty. Za wszelką cenę będzie starał się nie doprowadzić do otwartego starcia pomiędzy członkami szczepu a graczami.

El Alejana

Półelf Alejana ma odegrać szczególną rolę w przygodzie. Mistrz Gry musi pokierować nim tak, aby skupił na sobie wrogość drużyny. Ma to na celu odwrócenie uwagi od innej postaci.

Łowca: POZ.7; CHAR. N.N. wzrost 176 cm; waga 73 kg; wiek 51 lata

ŻYW 127; SF 179; ZR 118; SZ 83; INT 134; M 109; UM 60; CH 101; PR 102; W 40; Z 4

Odp.w%:1-56; 2-81; 3-69; 4-56; 5-68; 6-76; 7-81; 8-61; 9-69; 10-64;

BROŃ 1. dzida typowa -Bi. 158%, TR 188%; op. 2; RANY 225 kł; OB 33 ; SP spec; At. 4

BROŃ 2. łuk krótki z.-Bi. 131%, TR 161%; op. 2; RANY 150 kł; OB 0; SP ; AT 2

ZBR.: kolczuga warstwowa typowa; OGR. – ,1/2; OB.BL/DAL – 151/-118 %; WYP. 130 /180 / 90

Zawody: zielarz (specjalista), treser, jeździec.

Alejana jest dość przystojnym, dobrze zbudowanym mężczyzną. Typowo ludzkie rysy twarzy sprawiają, iż wygląda jak człowiek. Swoje lekko spiczaste uszy zasłania najczęściej włosami, które z przodu, tak jak Alex, przytrzymuje opaską. W opaskę ma wplecione trzy orle pióra. Sprawia to, że wygląda



dostojnie (+5 PR.). Jako jedyny z łowców nosi zbroję. Jest to misternie wykonana kolczuga (bogato zdobiona), przekazywana w jego rodzinie z pokolenia na pokolenie. Wykonali ją prawdziwi elfi mistrzowie, wzmacniając pancerz admandytem – półelf nigdy się z nią nie rozstaje. Inne rzeczy, które posiada, to róg myśliwski, wisiorek z zębów niedźwiedzia, mały łuk, 10 strzał (5 ze znanym specyfikiem) oraz jego ulubiona broń – dzida. Podczas podróży lub w nagłych wypadkach nosi ze sobą torbę.

Alejana zna się na ziołach – przygotowuje wywary oraz preparuje specyfiki i trucizny. Jego torba wypchana jest najróżniejszymi miksturami oraz innymi, niezbędnymi do pełnienia obowiązków przedmiotami. Dookoła niego zawsze roznosi się zapach ziół.

Rodzina Alejany od wieków związana jest z łowcami. Jego przodkowie byli od pokoleń najbardziej liczącymi się osobami we wspólnocie, pozycją ustępując tyko Mistrzom Koni. Tak jest i z nim. Pełni rolę zastępcy Alexa.

Alejana jest bardzo porywczy. Jego zapalczywość, otwartość, duma, pewność siebie i niechęć do obcych powinny często dać się członkom drużyny we znaki.

Jest również bardzo odważny i szczery. Zawsze mówi to, co myśli. Gdyby nie lęk przed podziemnymi korytarzami, można by stwierdzić, że jest nieustraszony. Ma bardzo cięty język – członkowie drużyny nie raz usłyszą jakąś złośliwą uwagę. Wszystkie konflikty pomiędzy nim a bohaterami powinny zostać jednak załagodzone przez Alexa.

Reneth

Jest to kluczowa postać przygody. Odgrywając ją Mistrz Gry powinien doprowadzić do jednego lub dwóch spotkań z członkami drużyny, a następnie ich unikać, aż do momentu opanowania przez czarnoksiężnika.

Zabójca: POZ.5; CHAR. N.N. wzrost 176 cm; waga 73 kg; wiek 35 lat

ŻYW 110; SF 151; ZR 133; SZ 99; INT 118; M 130; UM 65; CH 79; PR 101; W 11; Z 3

Odp.w%:1-85; 2-88; 3-99; 4-72; 5-91; 6-85; 7-56; 8-56; 9-66; 10-56;

BROŃ 1: łuk -Bi. 117%, TR 145%; op. 2; RANY 73 kł; OB ; SP; At. 3

BROŃ 2: szpada typowa z.-Bi. 135%, TR 163%; op. 1; RANY 172 kł; OB-20; SP spec; AT 4

BROŃ 3: sztylet typowy -Bi. 120%, TR 148%; op. 1; RANY 106 kł; OB 17 ; SP ; At. 3

ZBR.: ubranie + peleryna twardości; OGR. – ,-; OB.BL/DAL – 137/-117 %; WYP. 115 /110 / 120

Zawody: pływak, stolarz.

Reneth jest mężczyzną w sile wieku, ale to, co kiedyś przeżył sprawia, że wygląda o piętnaście lat starzej. Swoje długie, czarne włosy ze śladami siwizny spina z tyłu w kitę. Nosi najczęściej czarne ubrania, a na palcu Pierścień Mroku. Jego cały majątek to torba z:

- sakiewką (3 sztuki mitrilu, 18 sztuk platyny, 30 sztuk złota);
- flaszeczką (trucizna jak u łowców – 10 porcji);
- flaszeczką zawierającą truciznę usypiającą. Nasycona nią i przytknięta do nosa szmatka powoduje, iż człowiek, który nie wykona rzutu obronnego na 1/2 odporności nr. 6, zasypia na k5+5 godzin. Ma ona charakterystyczny zapach;
- 12 szmatkami;
- fujarką. Jest to magiczny instrument, wydający tak przepiękne dźwięki, że każdy, kto go słucha, musi wykonać rzut na odporność numer 2, gdyż inaczej jego nastawienie do grajka zmienia się na lepsze;
- 2 sztyletami.

Oprócz torby, która zazwyczaj jest schowana pod skórami jego posłania, Reneth nosi szpadę i pochwę ze sztyletem typowym, na którym jest trucizna. Reneth nie należy do wspólnoty. Trzy lata temu, w czasie wypełniania jednego ze zleceń, został schwytany, okaleczony i pozostawiony na pustkowiu. Tam na pół żywego znaleźli go łowcy, wyleczyli i pozwolili zostać ze sobą. Reneth postanowił zerwać z przeszłością. Wrócił do miasta, zemścił się na swoich oprawcach, zabrał najpotrzebniejsze rzeczy i przyłączył do koczowników. Ma talent do naprawiania różnych rzeczy, pełni rolę złotej rączki. Poza tym pięknie gra na swojej fujarce. Jest bardzo cichy, skryty i spokojny, prawie się nie odzywa. We wspólnocie bardzo lubiany, chociaż cieszy się opinią samotnika. Przed bohaterami będzie udawał niemowę. W głębi serca tęskni do dawnego, pełnego niebezpieczeństw życia.

Miriah de Ree

Następna kluczowa postać, zakocha się bowiem w jednym z bohaterów. Uczucie dziewczyny powinno być odwzajemnione.

Pod koniec przygody nasza Miriah zostanie porwana przez „tego złego", a jej uwolnienie przysporzy drużynie nie lada kłopotów.

Łowca: POZ.3; CHAR. N.N. wzrost 176 cm; waga 73 kg; wiek 18lat

ŻYW 115; SF 140; ZR 80; SZ 83; INT 118; M 90; UM 60; CH 101; PR 102; W 20: Z 3

Odp.w%:1-70; 2-75; 3-86; 4-58; 5-58; 6-56; 7-57; 8-52; 9-38; 10-52;

BROŃ 1: łuk-Bi. 122%, TR 134%; op. 3; RANY 65 kł; OB ; SP; At. 2

BROŃ 2: dzida typowa.-Bi. 130%, TR 153%; op. 2; RANY 178 kł; OB-21; SP spec; AT 3

BROŃ 3: lasso z.-Bi. 100%, TR 123%; op. 7; RANY brak; OB 0; SP ; AT 1 1/2 trafienia unieruchomienie

ZBR.: skóra zwierzęca poj. ob +7; OGR. – ,1/2; OB.BL/DAL – 67/-37 %; WYP. 15 /35 / 50

Zawody: zielarz (specjalista), treser, jeździec.

Osiemnaście lat temu Alexowi urodziło się dziecko. Poród był ciężki i matka zmarła. Alex przeniósł na córkę całą miłość do swej żony i wychował ją na wzorową łowczynię.

Miriah jest dość wysoką i ładną blondynką. Ubiera się schludnie i czysto w skórzane, męskie ubrania. Na szyi nosi wisiorek z topazu w kształcie łzy (18 zł.). Dostała go od ojca na 16 urodziny. Jest dziewczyną wesołą, pełną życia. Porywczą, ale i rozsądną. Zawsze dostaje to czego pragnie. Jeżeli przeżyje, może być ciekawym „prezentem" dla jednego z graczy.

Łowcy

Reszta łowców to zwykli wojownicy z poziomów 0-6, oczywiście z pewnymi cechami charakterystycznymi dla ich szczepu.

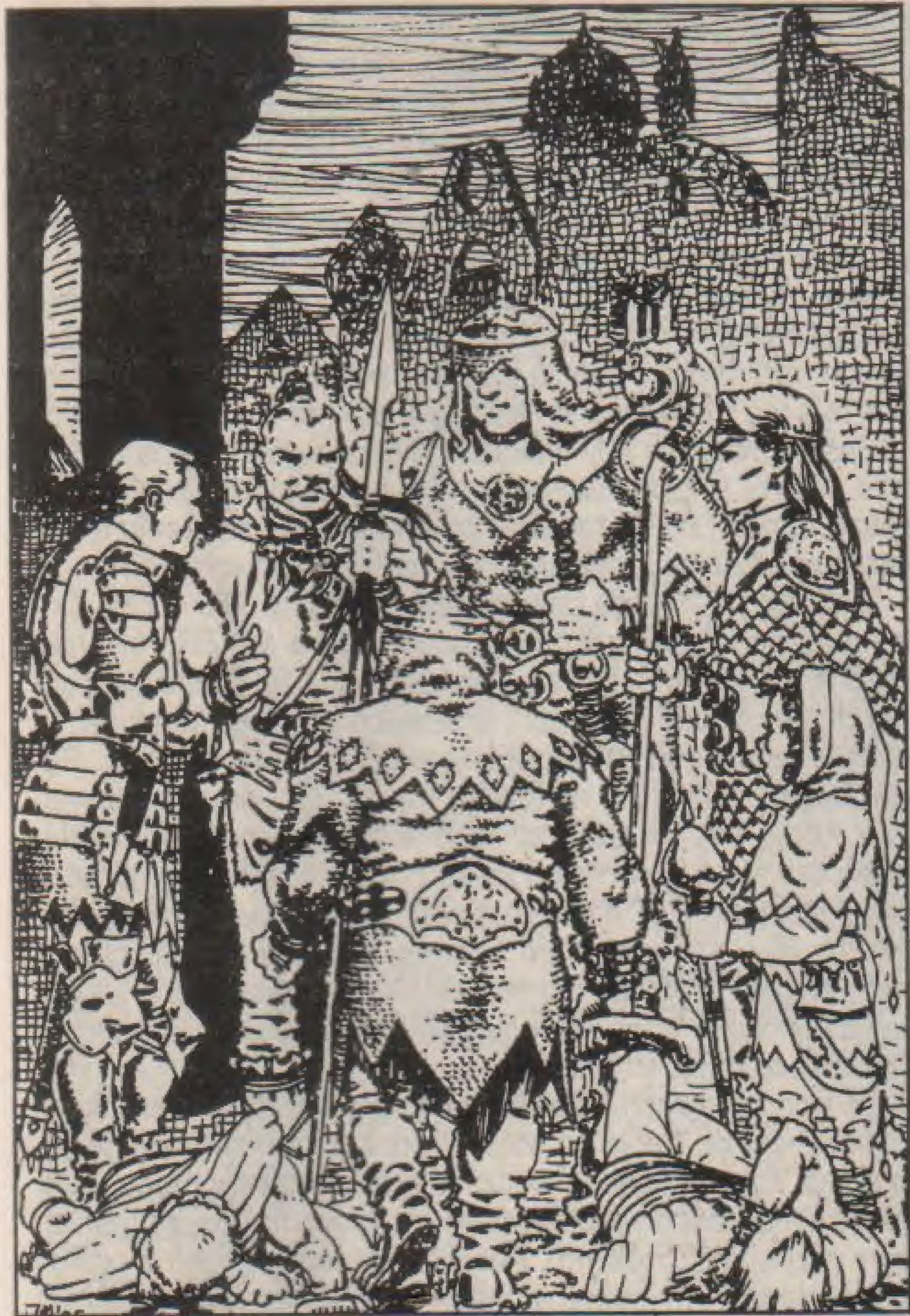
Przygoda

Począteczek

Akcja przygody rozpoczyna się w pewien deszczowy wieczór. Członkowie drużyny powracają właśnie do domów przez jedną z uboższych dzielnic miasta. (Mistrzu Gry – wykaż się).

Leje jak z cebra, jest zimno, ubrania są mocno przemoczone. Deszcz pogarsza widoczność i ogranicza ruchy. Ulice są prawie puste. Żeby naszym graczom nie było za wesoło, ten i ów może złapać paskudne przeziębienie (powiedzmy, że każdy ma na to 20% szansy) lub stracić swój potencjał magiczny (80% jeśli amulet jest bez blokady). Nagle przez szum ulewy słychać wołanie o pomoc. Aby poprawić sobie humor, bohaterowie zdecydują się pewnie sprawdzić, co się dzieje. A nuż trafi się coś ciekawego.

Trafiło się. Czterech opryszków atakuje w bocznej uliczce samotnego przechodnia. Jeśli gracze nie pomogą mu, lub wcześniej zignorują wołanie o pomoc, będzie to oznaczało koniec przygody. W innym przypadku niewątpliwie dojdzie do walki. Przeciwników radzę dobierać wg możliwości drużyny. Polecałbym zalanych orków – gwardzistów albo wojowników (pełno tego we wszystkich miastach, a po pijanemu każdy może zrobić coś głupiego – na przykład natknąć się na poszukiwaczy przygód). Kiedy wydarzenia przybiorą niekorzystny obrót, przeciwnicy zaczną uciekać. Jeśli będą to gwardziści i uda się im zbiec, jeszcze tej nocy bohaterowie powinni zostać aresztowani. Jeżeli członkowie drużyny dadzą się złapać, następnego dnia zostaną wyciągnięci z więzienia przez Alexa. Bowiem to właśnie on jest tym uratowanym człowiekiem. Jeszcze jedna uwaga dotycząca starcia. Z powodu panującego deszczu należy potraktować je jako walkę w trudnych warunkach.



Wróćmy do Alexa. Łowca podziękuje poszukiwaczom przygód i zaproponuje rozmowę w suchym, bezpiecznym miejscu. Tak się dziwnie składa, że mieszka nie opodal gospody lub domu bohaterów. Na miejscu, przy kuflu piwa, przedstawi się, opowie trochę o swojej wspólnocie i serdecznie zaprosi członków drużyny do obozu łowców koni. Aby przygoda mogła być kontynuowana, gracze muszą przyjąć propozycję. Jeżeli się zgodzą, Alex poinformuje ich, że wraz ze swoimi druhami będzie oczekiwał na nich przez najbliższe dwa dni, na północnym brzegu jeziora Dan-Ugar. Brzeg jeziora jest dosyć rozległy, więc jeśli nasi „rozumni" gracze nie zadadzą dodatkowych pytań, dotyczących miejsca spotkania, pozwól im trochę pobłądzić, zanim do niego dojdą. Jeśli będą na tyle sprytni i zapytają o to, Alex skieruje ich do Srebrnej Przystani, a dokładnie do przewoźnika Sama Ulginsona z prośbą o przewiezienie drużyny tam, gdzie zwykle spotyka się z łowcami. Później Alex grzecznie pożegna bohaterów i uda się na spoczynek. Jeśli gracze nie zaczynają przygody w Ostrogarze, Alex zaproponuje im spotkanie następnego dnia gdzieś poza miastem (wszystko zależy od ciebie).

Podróż:

Korzystając ze wskazówek Alexa, bohaterowie powinni spotkać się w końcu z nim i jego eskortą. Zaraz po ich przybyciu, łowcy zwijają prowizoryczne obozowisko i ruszają w drogę do domu. Eskorta składa się z pięciu doświadczonych ludzi (5-6 poz.) i Alejany. Zbliżając się do grupy, bohaterowie usłyszą koniec kłótnię na swój temat pomiędzy półelfem a Alexem. Gdy podejdą zupełnie blisko, zostaną serdecznie przywitani przez tego drugiego i przedstawieni reszcie eskorty. Już teraz, albo podczas drogi, Mistrz Gry powinien doprowadzić do pierwszego spięcia (sprowokowanego oczywiście przez półelfa) pomiędzy graczami a Alejaną. Może to być złośliwa uwaga dotycząca stroju, rasy lub zachowania jednego z bohaterów („Gnom? Nie podam ręki karykaturze człowieka!"; „Krasnolud? Przecież to nic więcej niż broda i stek przekleństw!", „Z takiego ubrania to swego czasu strachy na wróble robiłem!") albo po prostu jego lekceważące zachowanie. Niezależnie od tego, co spowoduje kłótnię, sytuację powinien załagodzić Alex. Z wyjątkiem tego jednego incydentu podróż przebiegnie spokojnie. Podczas drogi łowcy zajmują się wszelkimi pracami obozowymi, dbają o posiłki, wystawiają warty. Przy graczach zawsze będzie Alex, opowiadając o zwyczajach wspólnoty, legendy swojego ludu albo po prostu plotkując. Po kilku dniach (zależnie od miejsca, w którym Mistrz Gry zdecyduje się rozegrać przygodę), tuż przed zapadnięciem zmroku, gracze dojadą do obozu.

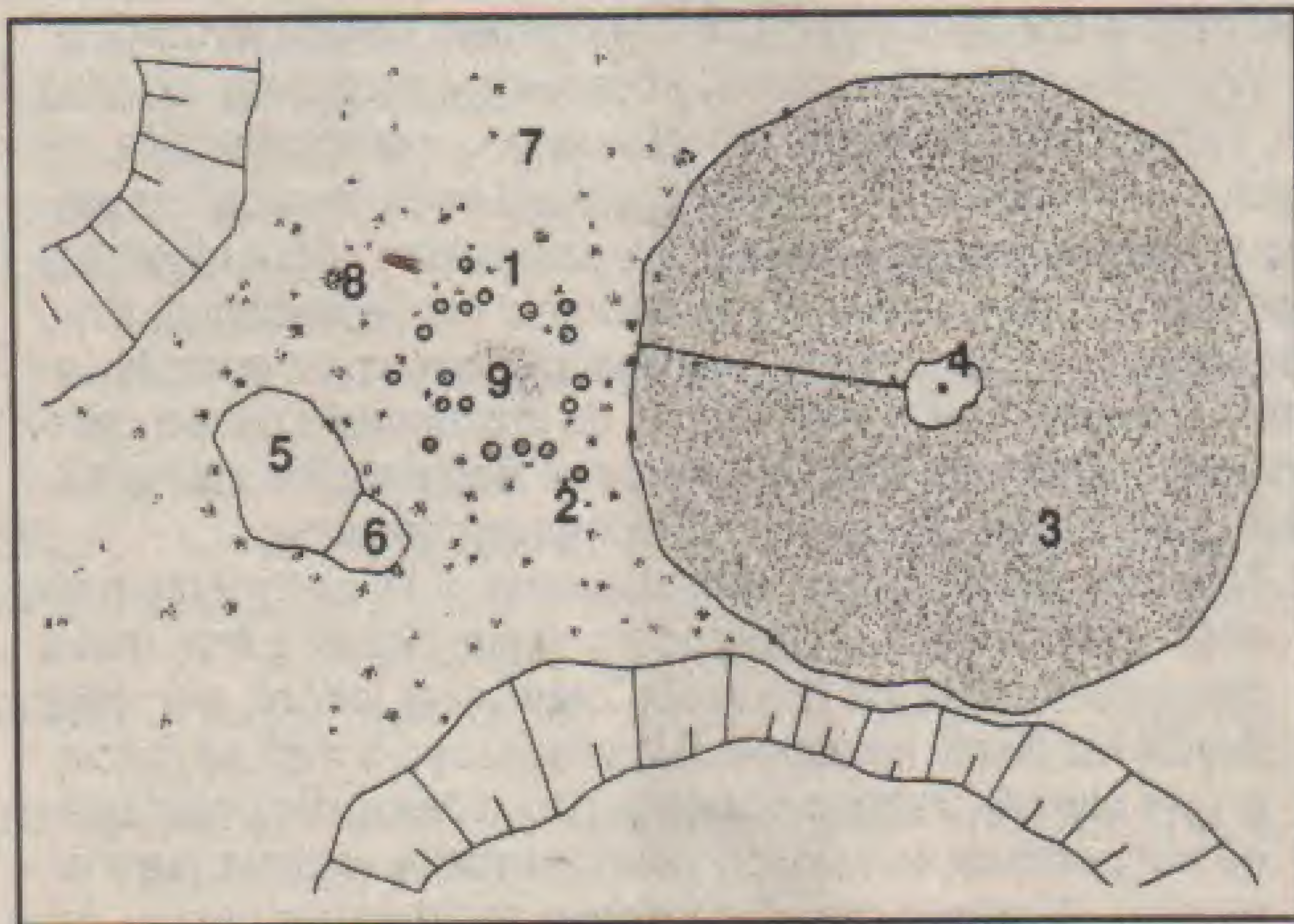
Obóz:

Wyobraźmy sobie taką scenę. Bohaterowie wraz z łowcami wjeżdżają na wzgórze. Jest wieczór. Słońce powoli chowa się za horyzontem. I oto w dole, na rozległej równinie, dostrzegają obóz, który składa się z kilkunastu dużych namiotów (14), ustawionych dość nieregularnie na znacznej przestrzeni. Wszędzie pomiędzy nimi, oraz wokół nich, są porozrzucane różnej wielkości kamienne kopczyki. Z jednej strony leży niewielkie jezioro, odbijające przed zmierzchem ostatnie promienie zachodzącego słońca. Na jego środku znajduje się wysepka z jakąś małą konstrukcją. Do uszu bohaterów dobiegają radosne okrzyki bawiących się dookoła dzieci (przestaną się pewnie cieszyć, gdy dostrzegą drużynę). Na drugim wzgórzu, po lewej stronie widać kontury postaci na koniu, pewnie strażnika. Wszyscy mieszkańcy obozu, starcy, kobiety i dzieci, wylegli tłumnie przed namioty, aby przywitać wodza. Łowcy zaczynają powoli zjeżdżać w dół. Alex przedstawia wszystkim swoich wybawicieli. Wybucha radosna wrzawa, koczownicy zaczynają składać im swoje podziękowania. Bohaterowie – przedstawiciele innych ras niż ludzie, elfy, półelfy i półorki będą zwracali na siebie szczególną uwagę, zwłaszcza dzieciaków, które nigdy kogoś takiego nie widziały. Po przywitaniu się ze swoimi ludźmi, Alex uda się na spoczynek, zaproponuje to również poszukiwaczom przygód. Powinieneś dać im do zrozumienia, że po całodniowej podróży są bardzo zmęczeni. Bohaterowie zajmą namiot, który został specjalnie dla nich przygotowany.

1. Namioty. Są to duże, konstruowane z kilku zwierzęcych skór i drewnianych drągów schronienia. Każdy z nich może pomieścić nawet do 10 osób, zazwyczaj jednak nie mają więcej niż pięciu lokatorów. Na większości z nich są rozciągnięte płachty, zabezpieczające przed deszczem, obniżające temperaturę w lecie lub podnoszące ją w zimie (są magiczne). W górnej części namiotów znajdują się otwory zamykane i otwierane od środka kijami. Służą jako wywietrzniki i kominy – bardzo często wewnątrz rozpala się ogniska. Wyposażenie namiotów jest raczej skromne. Składa się z kilkunastu skór zwierzęcych, służących za posłania, jednej lub dwóch skrzyń, zawierających cały majątek danej rodziny (kilka skórzanych ubrań, jakieś pamiątki, gliniane ewentualnie metalowe naczynia, trochę oszczędności i inne przedmioty według uznania Mistrza Gry), małego zapasu jedzenia. Gdzieniegdzie znajdują się myśliwskie trofea (u Alexa jest to olbrzymia czaszka niedźwiedzia), drewniane ławy i stołki używane w czasie zabaw, lub różnie ładnie pachnące zioła.
2. Namiot graczy jest podobny do tych opisanych powyżej. Łowcy przyniosą tu kilkanaście skór i niski drewniany stolik. Zawsze będzie tu jedzenie i wyśmienite wino.
3. Jezioro jak jezioro. Nie jest zbyt głębokie, w najgłębszym miejscu ma trochę ponad 3 metry. Tworzy prawie idealne koło o promieniu 110 metrów. Żyje tu kilka gatunków dobrych ryb (rybaku, do dzieła). Na jego środku znajduje się wyspa, do której prowadzi solidna, drewniana kładka.
4. Wyspa jest niezbyt duża, piaszczysta. Znajduje się na niej ciekawy relikt przeszłości – stara, kamienna studnia. Jest nienaturalnie głęboka, powstała dzięki potężnej magii, która do tej pory utrzymuje ją w całości (o jej twórcy trochę później). Przy studni, z racji głębokości, znajduje się magiczny kołowrót, działający na hasło „Buruda". Niestety, łowcy hasła nie znają i wyciągnięcie wiadra zajmuje im prawie 10

minut. Wyspa to ulubione miejsce Renetha. Kiedy nie ma zajęć w obozie, można go znaleźć właśnie tutaj – śpiącego, rozmyślającego, ćwiczącego lub grającego na fujarce. Gdy bohaterowie przybędą do obozu, jako jedyny ich nie powita. Próby kontaktu będzie ignorował, chociaż nie okaże żadnej wrogości. Należy pamiętać, że przed graczami udaje niemowę!

5. Zagroda, otoczona drewnianym płotem i oczyszczona przez łowców z ziemnych kopczyków. Znajduje się w niej około 25 koni; wszystkie oswojone. Większość to prywatne rumaki łowców, pozwalające dosiadać się tylko właścicielom. Reszta to konie juczne używane w czasie przeprowadzek.
6. Tutaj trzymane są konie jeszcze nie oswojone albo szczególnie dzikie.
7. Usypiska kamieni różnej wielkości. Niewiele z nich przekracza wysokość 2 metrów, chociaż można znaleźć i wyższe. Nikt nie wie, skąd się wzięły i czym są (część z nich skrywa wejścia do grobowców). Dawnymi czasy w tym miejscu znajdował się olbrzymi obóz goblinów, najwięksi z nich pochowani są w grobowcach pod kopcami. Gracze nie powinni się do nich dostać. Jednak jeśli będą próbowali, pamiętaj, że wejścia są zabezpieczone potężną magią i, jak to się później okaże, nie zabezpieczał ich byle kto.
8. Jest to jedyny grobowiec, do którego uda się graczom dostać. Wejście do niego zostanie bowiem odsłonięte przez piorun, którego energia zniszczy całą zabezpieczającą magię. Dokładny opis znajduje się dalej.
9. Plac. Tu odbywają się większe uroczystości i zebrania.



Dni w obozie

Podczas pobytu graczy w obozie nastąpi kilka istotnych wydarzeń. Jeżeli jednak, pomimo to, bohaterowie będą się nudzić, wymyśl kilka dodatkowych atrakcji (np. grupkę gigantów poszukujących jedzenia).

Dzień pierwszy:

Alex budzi graczy około 8 i zaprasza na wspólny posiłek do swego namiotu. Bohaterowie nadal wzbudzają ogromne zainteresowanie w obozie. Wielu ludzi pragnie zamienić z nimi chociaż dwa słowa. Po posiłku Alex informuje, że na cześć graczy zostaną zorganizowane różne pokazy, w których, jeśli chcą, sami mogą uczestniczyć. Pokazy zaczną się za godzinę na placu. Do tego czasu bohaterowie mogą robić co chcą. Jeśli zaczną rozrabiać, ktoś na pewno to zauważy i doniesie Alexowi. Ten wyjaśni, że mimo swych zasług są tylko gośćmi i nie powinni nadużywać gościnności.

Pokazy:

W ustalonym czasie cała wioska zgromadzi się na placu. Pierwszy z pokazów to łapanie konia na arkan. Z zagrody zostanie wyprowadzony dziki ogier. Wszyscy mieszkańcy udadzą się poza teren wioski. Tam koń zostanie wypuszczony. Kilku łowców uda się za nim w pościg. Po chwili dogonią uciekiniera i będą próbowali go złapać. Aby było weselej, Mistrz Gry może wykonać kilka teścików. Konik w biegu na obronę 110 pkt. Jeśli zostanie doścignięty, łowca musi wykonać rzut na 1/2 akt. ZR, zwiększonej o swoje wszystkie modyfikatory, albo leci na ziemię (może małe złamanie karku?). Druga zabawa to konkurs w strzelaniu z łuków. Alex zaproponuje graczom uczestnictwo, ale przemilczy szczegóły. A diabeł tkwi właśnie w szczegółach! Ten konkurs także będzie się odbywał poza wioską. Stanie do niego, oprócz Alexa, jeszcze 7 łowców. Z wioski zostanie wyprowadzona drewniana makieta byka naturalnych rozmiarów. Porusza się ona na małych kółkach, po bokach zaś ma wymalowane niewielkie, czerwone okręgi. Do nich to właśnie, podczas gdy makieta zjeżdża z góry, trzeba będzie trafić. Należy to oczywiście uczynić z galopującego konia. Jeśli gracze zgłoszą się do zabawy i zrezygnują po usłyszeniu reguł, zostaną obdarzeni przez Alejanę złośliwym komentarzem.

Trafienie do takiego celu wymaga rzutu na TR. – 120. Dodatkowo, po strzale, trzeba wykonać rzut na 1/2 ZR. (ewentualnie na ZR. jeśli posiada się Jeździectwo) albo spada się z konia (2k100 obrażeń oraz 30% szansy na przykre złamania).

Dwie ostatnie atrakcje odbędą się już na placu wioski. Będzie to ujeżdżanie (k10 rzutów na 1/2 akt. ZR.) oraz pokaz walki na dzidy. Tak jak podczas prób dorosłości, na dzidy nakłada się szmatę z barwnikiem i walczy do pięciu trafień. Gracze mogą uczestniczyć i w tym konkursie. Walczących łowców będzie 13 plus Alejana. Walki odbędą się systemem pucharowym. Wygrać powinien półelf. Gdy już tak się stanie, a gracze nie uczestniczyli w walkach, wyzwie on na pojedynek jednego z nich, zarzucając tchórzostwo.

Po tych zabawach (powinny zająć ok. 4 godzin) Alex zaprosi bohaterów do siebie na obiad. Podczas posiłku zjawi się jego córka, która właśnie ukończyła trzeci z etapów próby dorosłości. Miriah zostanie przedstawiona graczom (po wcześniejszym przywitaniu z ojcem). Powinieneś nagiąć jeden z rzutów na reakcję tak, aby wybrany gracz zakochał się w dziewczynie. Może to być nagroda dla niego. Miriah również się w nim zakocha. Spędzą pewnie razem upiorne, tfu!, upojne chwile. Dziewczyna nie będzie jednak chciała opuścić miejsca, gdzie się wychowała, ale „wybrany" zawsze znajdzie u łowców schronienie.

Po złożeniu gratulacji córce, Alex ogłosi dwie rzeczy. Po pierwsze, jego córka jest teraz prawdziwym łowcą i z tej okazji jutro po południu rozpocznie się wielka uczta. Po drugie, zapowie wielkie polowanie następnego dnia, gdyż jego córka, wracając do obozu, wypatrzyła duży tabun koni. Po ostatnich słowach Alexa wśród koczowników zapanuje wielka radość. Zaczną się pierwsze przygotowania do zabawy (sprzątanie obozu, przeglądanie zapasów żywności) oraz polowania. Alex znajdzie graczy i zaproponuje im uczestnictwo w łowach. Każdy z bohaterów, który wyrazi ochotę wzięcia w nich udziału, otrzyma łuk oraz kilka porcji usypiającego specyfiku. Będzie też musiał obiecać, że nie zabije żadnego konia. Na koniec Alex poprosi o pomoc w przygotowaniach. Poradzi bohaterom, aby udali się wcześnie na spoczynek, gdyż następny dzień będzie bardzo męczący.

Dzień drugi:

Ci, którzy jadą na polowanie, zostaną obudzeni bladym świtem. Gdy będą już gotowi, dołączą do czekających koczowników. Jest ich czternastu, w grupie znajduje się Alejana i, oczywiście, Alex. Ten drugi, na widok bohaterów, da rozkaz do wyjazdu. Po trzech godzinach szybkiej jazdy zwiadowcy natrafią na tabun koni. W kilka minut później rozpocznie się polowanie. Łowcy pogalopują całą grupą w kierunku koni i zaczną je usypiać zatrutymi strzałami oraz łapać na lasso. Gdy złowią już dostateczną ilość (ok. 40), zgromadzą je razem i udadzą się w powrotną drogę do obozu. Jeśli jakiemuś graczowi uda się „upolować" jednego lub więcej koni (obr.120), w nagrodę Alex wypłaci mu 10 sztuk złota.

Tymczasem w obozie będą kontynuowane przygotowania do imprezy.

Jeśli ktoś z członków drużyny pozostał, kobiety poproszą go grzecznie o pomoc. Trzeba będzie odpowiednio ustawić stoły, wynieść ławy itp. Grupa mężczyzn wyruszy po świeże

mięso, wracając po pewnym czasie z upolowaną zwierzyną. Kobiety zaczną przygotowywać posiłek. Wszędzie dookoła będą szaleć dzieciaki. Dwie, trzy godziny po południu wróci grupa Alexa. Konie zostaną umieszczone w zagrodzie. Jako że wszystko będzie już prawie gotowe przed powrotem graczy, po przybyciu do obozu, Mistrz Koni poprosi, aby przebrali się i sam zrobi to samo.



Uczta:

Typowa wesoła popijawa z mnóstwem jedzenia i trunków (wyśmienite, pędzone przez tubylców wino). Dwóch starców i Reneth będą przygrywać na instrumentach. Gdy wszyscy zaspokoją pierwszy głód, rozpoczną się tańce. Bohaterowie będą rozchwytywani przez kobiety. Miriah tańczy wyłącznie z „wybrańcem". Po pewnym czasie zacznie się psuć pogoda. Z początku zachmurzy się, potem spadną pierwsze krople deszczu, następnie zaś zacznie porządnie lać. Alex zaprosi mieszkańców wioski i bohaterów do swojego namiotu (jest on znacznie większy od pozostałych) i ogłosi dodatkowy konkurs na najpiękniejsze opowiadanie. Wszyscy uczestnicy uczty opuszczą plac, pozostawiając po sobie ogromny bałagan i w pośpiechu udadzą się do namiotu wodza. Tam, po rozpaleniu ogniska i zajęciu wygodnych miejsc, rozpocznie się kilkugodzinny konkurs. Mistrzu Gry, opowiedz swoim graczom kilka interesujących legend (polecałbym wzorować się na gotowych utworach i lekko przerobić bajki braci Grimm), a następnie zaproponuj swoim graczom, aby sami coś opowiedzieli. Jeśli któryś z nich postara się i przedstawi naprawdę ciekawą historię, pozwól mu wygrać (nagroda to bukłak przedniego wina).

Za każdą legendę przyznaj od 10 do 50 PD. Za wygraną dodatkowo 50. Po konkursie wszyscy rozbiegną się do swoich namiotów. Przez cały czas, na zewnątrz szaleje potworna burza. Leje, grzmi i walą pioruny. Jeden z nich trafia w stary kopiec, odsłaniając tajemnicze wejście, które zostanie odkryte rankiem.

Trochę historii:

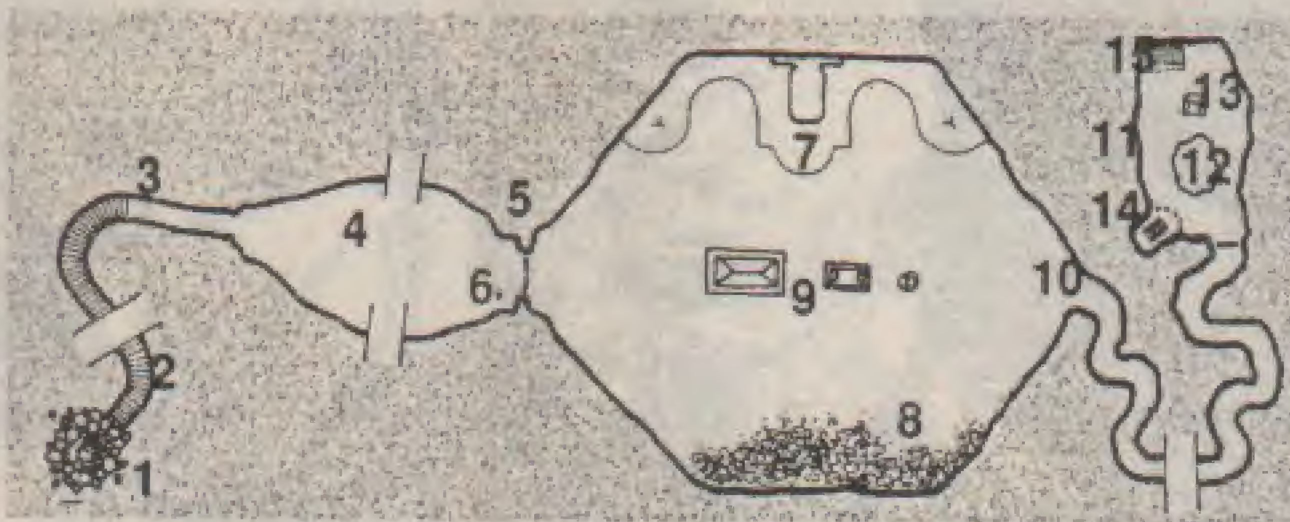
Cofnijmy się w czasie o kilkaset lat. Oto w małej osadzie goblinów, właśnie w tym miejscu, rodzi się chłopczyk. Rodzice nadają mu imię Buruda. Malec dorasta. Bardzo szybko okazuje się, że ma predyspozycje do uprawiania magii (jest to rzadkość wśród goblinów). Mieszkańcy zaczynają od niego stronić. Rada wioski wyklucza go ze swojej społeczności. Mała paskuda wyrusza w świat. Po 80 latach powraca. Jego moc, moc czynienia zła i mrocznej magii, urosła do niewyobrażalnych rozmiarów. Czas nie odgrywa dla niego żadnej roli. Czarnoksiężnik zbiera wokół siebie armię goblinów. Jego sława przyciąga kilkadziesiąt tysięcy zwolenników.

Katan dowiaduje się o tym, wysyła wojsko i najpotężniejszych magów do walki ze złem. Buruda nie jest przygotowany do decydującej bitwy. Armia goblinów zostaje doszczętnie rozbita, a on sam ginie. Z 50-tysięcznej armii Katana zostaje tylko kilkuset ludzi, śmierć ponieśli wszyscy magowie. Niedobitki goblinów chowają swoich braci w grobowcach i rozpierzchają się po świecie. Czarnoksiężnik wziął jednak pod uwagę taki rozwój wypadków. Postawił wcześniej kilka grobowców, w tym największy dla siebie, zabezpieczył je potężnymi czarami i zostawił instrukcję, jak uruchomić zabezpieczenia. Następnie, po kilkudniowym rytuale, w kilku przedmiotach przygotował miejsce dla swojej duszy i połączył ze swoim ciałem specjalnymi, magicznymi więzami.

Po śmierci jego dusza przeniosła się do uprzednio przygotowanych przedmiotów i cierpiąc olbrzymie męczarnie kilkusetletniej samotności oraz bezczynności – czeka. Ale czas oczekiwania wreszcie się kończy.

Grobowiec

Po uderzeniu pioruna, w kopcu widać niewielki, ciemny otwór. Po odwaleniu kamieni ukaże się małe, wydrążone w litej skale zejście (1). Na ziemi widać magiczne symbole – potężne czary ochronne (może to stwierdzić, oczywiście, tylko czarodziej). Wszystkie są zdezaktywowane. Zaraz na początku zaczynają się śliskie, strome schody (2). Prowadzą kilkaset metrów pod ziemię (korytarz został wydrążony przy pomocy magii). Zejście na dół zajmuje 2-3 godziny. Na dole schody przechodzą w wąski (1,5 m) i niezbyt wysoki (1,8 m) korytarz (3). Nadal jest on wydrążony w litej skale. W ścianach co 10 m tkwią uchwyty na pochodnie (puste). Powietrze jest zatęchłe. Korytarz ciągnie się ok. 10 m, następnie rozszerza w jaskinię (4), wysokości ok. 2,5 m, szerokości od 2 do 8 metrów i długości 40 m. Ściany są pokryte malowidłami. Przedstawiają sceny z życia Burudy (dzieciństwo, pojedynki z różnymi potworami, walkę z Katanem). W przeciwległym końcu jaskini znajdują się olbrzymie, kamienne wrota (5). Nie ma w nich żadnego zamka. Jedynie pośrodku, z jednej i drugiej strony, są umieszczone kamienne usta i uszy. Usta, po dotknięciu, wypowiadają słowa: „Wymów to i wejdź". Wrota otworzą się, jeśli do ucha szepnie się hasło „Buruda". Nawet po wypowiedzeniu hasła, robią to bardzo wolno (15 minut).



W rogu koło drzwi leży niewielki, misternie ozdobiony medalion (6). Wykonany jest z białego mitrylu (działa więc na umysły ludzi) i ma otwieraną klapkę. Na metalowej płytce wewnątrz medalionu zapisano zaklęcia rytuału. Po jego otwarciu uwalniana jest dusza czarnoksiężnika, która próbuje opanować nieszczęśnika (1/10 odp. nr 5). Jeśli rzut będzie nieudany, umysł istoty ofiary zostanie unicestwiony, a ciało opanuje Buruda. Za wrotami znajduje się olbrzymia sala. Całą zachodnią ścianę pokrywa wielki, poświęcony odpowiednimi czarami ołtarz Hasar-Gruna (7). Jest to ogromny czarny krąg na ścianie,

a pod nim kamienny stół i 2 wykonane z ludzkich kości świeczniki. Sala poświęcona jest Hasar-Grunowi, toteż kradzież jakiegoś ze znajdujących się w niej przedmiotów grozi zauważeniem przez Boga (zauważenie *3 z racji specyfiki miejsca), które kończy się śmiercią. Wschodnia ściana to stos skarbów (8), które jednak po 10 dniach od wyniesienia ze świątyni zamieniają się w kamienie.

W centrum groty stoją 2 sarkofagi (9) – mały i duży. Każdy z nich jest wykonany z kamienia ozdobionego magicznymi symbolami. Otwarcie sarkofagu wymaga odpowiedniej siły (280 i 700 pkt.). W mniejszym znajdują się zabalsamowane zwłoki Burudy, w większym niespodzianka. Do niej jeszcze wrócę. Za sarkofagiem ukryto symbol chroniący go przed zniszczeniem.

W północnej ścianie widać wejście (10), które po przebyciu małego, krętego korytarza (3) (długości 80 m, wysokości 1,6 m, szerokości 1,5 m) – kończy się miniaturową wersją drzwi (5). Za nimi znajduje się prywatna komnata Burudy (11). Jej wymiary: szerokość 4, wysokość 2, długość 8 metrów. Na środku spoczywa wielki, czarny kamień z kajdanami (12). Jest to krwawy głaz (patrz odp. czar), w chwili obecnej posiadający 490 żyw (chyba, że drużyna jest liczniejsza). Obok głazu stoi czarny kamienny tron (13), skrzynia (zamknięta) o imponujących rozmiarach oraz podest, na którym spoczywa wielka magiczna księga. (14). Wszystko to otoczone jest sferą energii (nikt poza Burudą nie może jej przekroczyć). Poza sferą stoi drewniany stół (15). Spoczywają na nim: księga opisująca rytuał (wartość dla koneserów ok. 3,5 tys. sztuk złota), księga magiczna z najpotrzebniejszymi czarami (czarny pocisk, ściana zimnego ognia) oraz jeszcze jeden medalion (identyczny jak ten w jaskini).

Dzień trzeci

Zaczynamy najciekawszą, ale też i najniebezpieczniejszą część przygody. Po przebudzeniu (niezbyt wczesnym i w dodatku z potwornym bólem głowy) bohaterowie dowiedzą się o dziwnej dziurze w jednym z kopców. Jego odnalezienie nie będzie trudne, zbierze się przed nim większość mieszkańców wioski. Kiedy gracze dotrą na miejsce, spostrzegą Renetha odciągającego kamienie. Alex spróbuje go powstrzymać, mówiąc, że może to być niebezpieczne, lecz Reneth nikogo nie słucha. Chce to zbadać i nic nie jest w stanie go powstrzymać. Po pokonaniu pierwszych przeszkód, Reneth bierze swoją torbę i pyta, czy ktoś chce mu towarzyszyć w zbadaniu korytarza. Nikt z łowców nie ośmieli się tego zrobić, ale prawdopodobnie zdecydują się na to członkowie drużyny.

Jeśli tak, bez większych problemów dotrą do sali z obrazami. Reneth bardzo dobrze (dzięki pierścieniowi) widzi w ciemności, ale nie przyzna się do tego. Będzie się raczej starał trzymać z tyłu. W sali z obrazami bohaterowie dostrzegą błysk w rogu. To medalion. Drużyna może się mu dokładnie przyjrzeć, nie może go jednak otworzyć (zacięty zamek) ani zidentyfikować materiału, z jakiego został wykonany. Biały mitryl jest jednak bardzo dobrze znany Renethowi, który zechce zdobyć błyskotkę. Pod pozorem oglądania obrazów oddali się poza zasięg światła i zaatakuje. Najpierw z ciemności, gdy gracze będą oglądali drzwi, wystrzeli dwie strzały (obrażenia od strzał nie powinny być zbyt duże, ale na trafionego szybko podziała usypiacz. Mistrzu Gry, dla dobra przygody, sfałszuj wyniki rzutu obronnego). Następnie wywoła on jakiś hałas, zacznie biec w kierunku graczy pokazując na migi, że gdzieś czai się jakiś przeciwnik. Kiedy będzie już przy nich, poprosi, aby zgasili światło, gdyż chce obezwładnić wroga. Kiedy już zapadną ciemności, Reneth oddali się, a następnie uśpi bohaterów strzałami z łuku.

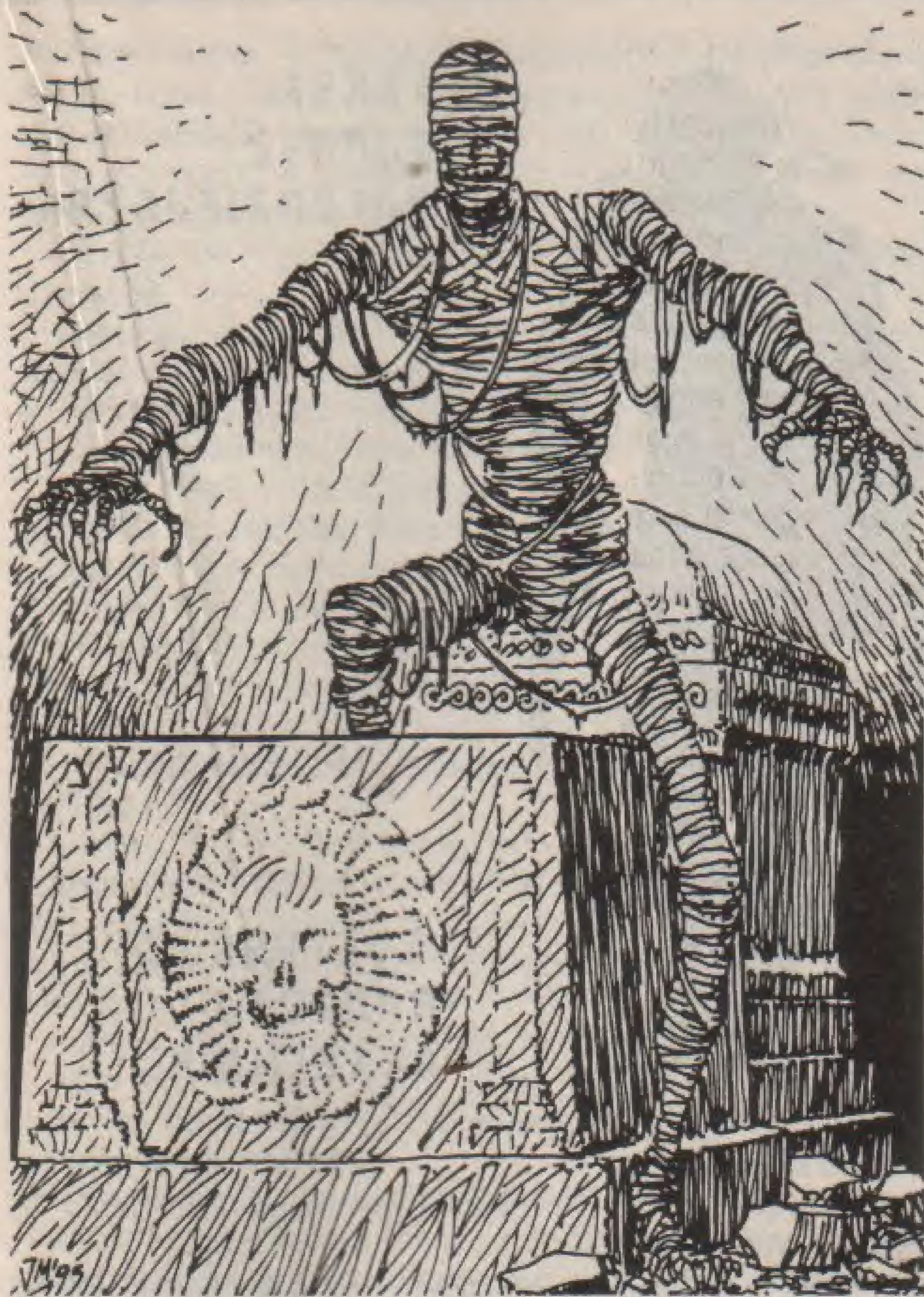
Członkowie drużyny zostaną obudzeni po kilku godzinach przez Alexa i grupę łowców, którzy, zaniepokojeni przedłużającą się nieobecnością śmiałków, zeszli na dół. Obok nich spoczywają Alejana i Reneth. Oni również zostaną ocuceni przez łowców. Bohaterowie z pewnością będą szukać zemsty. Mistrz Gry powinien tak pokierować biegiem wydarzeń, aby wszystko wskazywało na winę półelfa. Otacza go bowiem charakterystyczny zapach ziół, który czuli wcześniej. Gracze powinni dojść także do wniosku, że zaatakował ich ktoś, kto widzi w ciemności. Alex wyrazi ubolewanie z powodu tego, co zaszło i na obydwu podejrzanych nałoży areszt domowy. Jeśli Alejana nie został do tej pory przeszukany, Alex zrobi to właśnie teraz, znajdując przy nim medalion. Mimo przespania wielu godzin, bohaterowie czują się zmęczeni, pragną jak najszybciej udać się na spoczynek. Alex życzy im dobrej nocy, obiecując, że nieporozumienie zostanie szybko wyjaśnione. Jednak następnego dnia czeka graczy przykra niespodzianka.

W przypadku, gdy Reneth zszedł sam do podziemi, pomiń te wszystkie wydarzenia i patrz „Dzień czwarty".



Dzień czwarty

Cofnijmy się o parę godzin. Po uśpieniu bohaterów Reneth odbiera im medalion. Otwiera go. Nagle pomieszczenie ciemnieje, człowieka otacza czarny dym, a on sam upada. Po chwili wstaje, lecz już jest kimś innym. I tak właśnie powraca do życia Buruda. Zachowuje część wspomnień Renetha, więc wie, co się wydarzyło. Na razie jest bardzo słaby, aby odzyskać pełną moc musi, jak to w bajkach bywa, posiąść dziewicę. Wchodzi do swego grobowca, tam opracowuje plan, przypomina sobie część czarów (z księgi). Z niej też wyjmuje pergamin z czarem „Cień zemsty Altara", który na siebie rzuca. Pech chce, że w korytarzu natyka się na Alejanę, zaniepokojonego nieobecnością śmiałków. Półelf strzela do czarnoksiężnika, niestety chybia i pada na ziemię pokonany mocą Cienia zemsty Athlara. Reneth usypia go, wyrywa pukiel włosów i z innego pergaminu rzuca czar „Lalka", a następnie sam zasypia koło półelfa. Później zostaje ocucony wraz z innymi i zamknięty w namiocie pod strażą. Gdy obóz śpi, udaje mu się uciec,



porwać Miriah i zejść do podziemi, gdzie zaczyna przygotowania do odzyskania dawnej mocy.

Bohaterowie budzą się wcześnie rano, a właściwie budzi ich harmider panujący na zewnątrz. Po chwili do ich namiotu wpada Alex, krzycząc, że Reneth porwał jego córkę i że potrzebuje pomocy. Po opuszczeniu namiotu, bohaterowie dostrzegają grupę łowców, przygotowującą się do zejścia do grobowca. Wielu z nich, spodziewając się długiego marszu, zaopatrzyła się w żywność i wodę do picia. Niestety, bez hasła nie będą w stanie otworzyć wrót na dole.

Jeśli gracze przyjrzeli się medalionowi, mogli zobaczyć na nim znaki:

Buruda

Jest to oczywiście hasło otwierające drzwi. Jeśli gracze nie wpadną na to, zrobi to za nich Alex. Po wypowiedzeniu hasła, drzwi zaczną się otwierać.

Buruda ma świadomość tego, co się dzieje w podziemiach, przybiegnie więc do świątyni i zaczai się przy znaku za grobowcami. Gdy większość łowców wejdzie do komnaty, wstanie (rzut na zaskoczenie) i zadeklaruje chęć rozmowy. Alex zacznie pertraktować. Wszyscy dowiedzą się, że Reneth jest już kimś innym. Nagle w brutalny sposób pertraktacje zostaną przerwane. Jeden z łowców nie wytrzyma bowiem napięcia i wystrzeli z łuku. W tym momencie wydarzy się jednocześnie kilka rzeczy. Magiczny symbol odbije strzałę, pechowy łowca padnie od „Altara", Buruda zaś krzyknie: „Gińcie, Jerad" i zacznie rzucać czar (krąg zimnego ognia). Na słowo „Jerad" większy z grobowców rozpryśnie się na kawałki i w stronę ludzi zacznie zbliżać się mumia. Alex i Alejana zaczną biec w kierunku czarnoksiężnika. Ten zakończy rzucanie czaru i ucieknie w kierunku swojej kryjówki. Nagle w pomieszczeniu pojawi się ściana zimnego ognia (efekt czaru). Powinna ona rozdzielić drużynę, tak by część poznała „zwyczaje" mumii, a część miała okazję pobiec za Alejaną, Alexem i oczywiście Burudą.

Należy pamiętać, że mumię rani wyłącznie broń magiczna, której łowcy nie mają. Byłoby dobrze, gdyby gracze takową posiadali, jeżeli nie, pozostaje jeszcze woda święcona (1-100 obrażeń) lub ogień. W swojej komnacie Buruda od razu wskoczy na kamień, a następnie rzuci na Alexa czarny pocisk, kukiełce Alejany skręci kark i w ten sposób zostanie sam na sam z członkami drużyny. Do walki będzie używał maczety.

Po jatce gracze mogą uwolnić leżącą w kącie Miriah i zebrać łupy. Alex, gdy dojdzie już do siebie, serdecznie podziękuje bohaterom i podaruje wszystkim po koniu (ogiery gatunku leśnego).

Buruda

Buruda nie odzyskał pełnej mocy, nie ma także dostępu do większości swych przedmiotów.

Czarnoksiężnik: POZ.4; CHAR. N.Z. wzrost 132 cm.; waga 66 kg.; wiek 93 lata

ŻYW 167; SF 148; ZR 158; SZ 142; INT 285; M 207; UM 287; CH 374;
108 128 102 102 161 165 110 123

PR 270; W 85
113 50

Odp.w %:
1-189; 2-196; 3-183; 4-164; 5-182; 6-156; 7-169; 8-153; 9-133; 10-133;
75 90 89 62 48 79 50 50 60 50

BROŃ 1: maczeta 160%, TR 188%; op. 2; RANY 170 tn/; OB 24; SP 2 spec; At. 4

ZBR.: ubranie + peleryna tw. 28; OGR. – ,-; OB.BL/DAL – 96/-72 %; WYP. 110 /115 / 120

Buruda ma kilka przedmiotów. Jest to opaska telekinezy (patrz odpowiednia zdolność nadnaturalna, z tym że nie musi się skupiać, aby jej używać), przedmioty Renetha oraz maczetę. W jej rączce znajduje się amulet z 160 P. M. Czary, które obecnie może używać, to zimny ogień i czarny pocisk.

Mumia

Zdolności profesjonalne mumii jak w **MiM** nr 10.

Mumia z półolbrzyma – wojownika POZ.4; CHAR. N.Z.

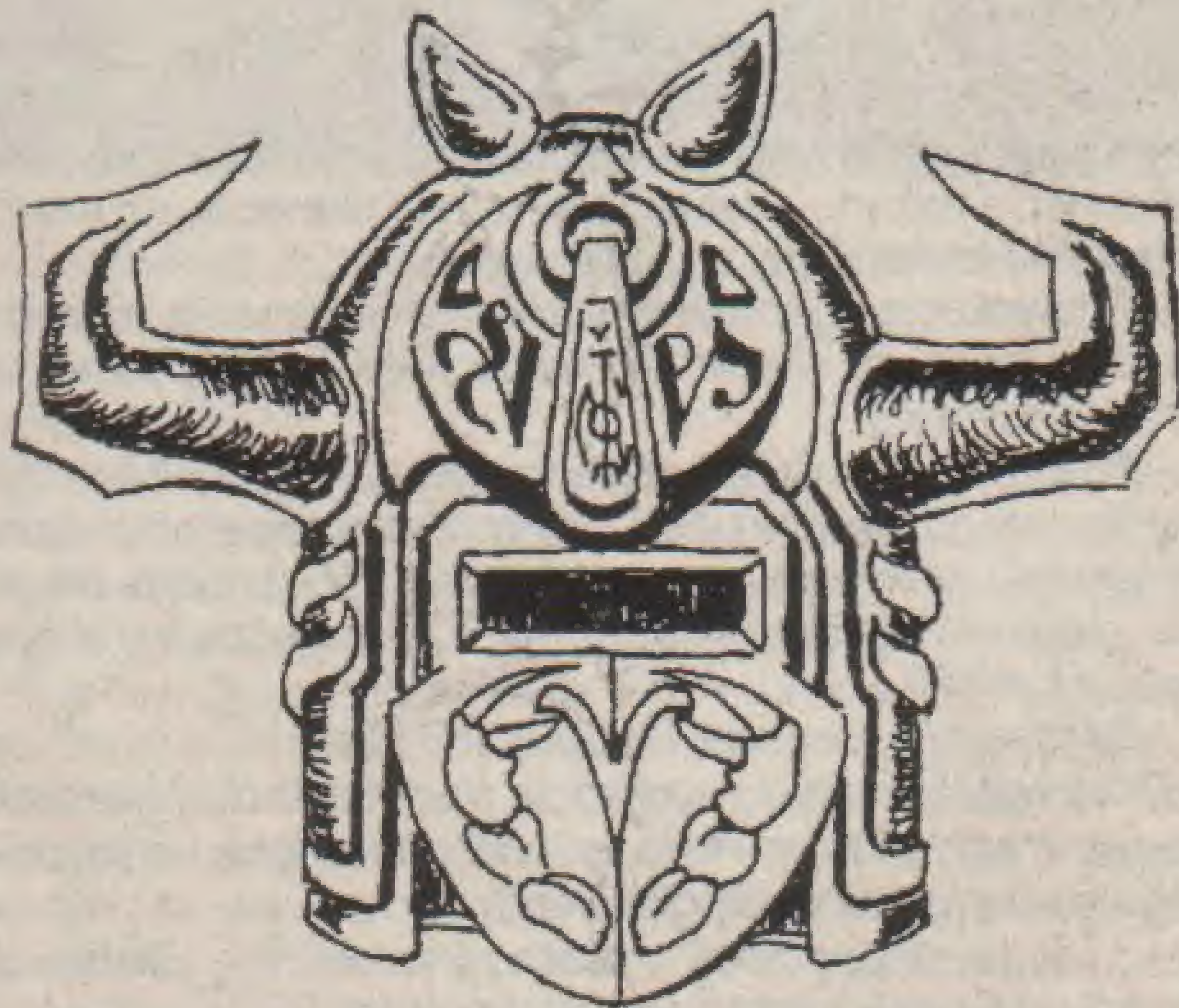
ŻYW 940; SF 698; ZR 39; SZ 68; INT 48; M 94; UM 81; CH 13; PR 16; W -/-

Odp.w%:1-60; 2-48; 3-51; 4-60; 5-32; 6-170; 7-162; 8-190; 9-184; 10-180;

BROŃ 1: dzida -Bi. 90%, TR 163%; op. 4; RANY 233 ob/152 kł; OB 17* 2; SP spec; At. 4

ZBR.: bandaże obr. + 10; OGR. – ,-; OB.BL/DAL – 49/-39 %; WYP. 15 /30 /50

Za rozegranie całej przygody gracze uczestniczący w niej powinni dostać od 10 do 100 dodatkowych P.D.



NOCNI ŻEŃCY



TEKST: TOMASZ KOŁODZIEJCZAK

ILUSTRACJE: ANDRZEJ GRZECHNIK

Zlakceważyli piarwszą zapowiadź nadciągających kłopotów. Kiady transportowcam zatrzęsło, nikt nie zwrócił na to uwagi. Żadna to nowina, że pasażerskim planetolotam trzęsia. Maszyny były stara, trasa dość urozmaicona, praktycznia co kilka dni coś tu się zmieniało. Pojawiały się radiacyjna lub grawitacyjna igły, znikały skalne wyniesienia, rzeki zmieniały bieg. Linia łączyła z metropolią najdalej w głąb Pasa Mutantów usytuowaną górniczą placówkę Enklawy Ajaksa – Bazę V. Tak więc, kiady planetolotam zatrzęsło, pilot zaklął tylko, a siedzący w module pasażerskim mężczyźni, jedynie na chwilę przerwali rozmowę. Zaraz zrasztą do niej wrócili.

– To są bzdury, panie Henderman – pokrzykiwał Wilson Trucker, inżynier z kopalni uranu. – Po prostu bzdury! To prawda, że wojna obróciła tę planetę w perzynę. Ala czy sądzi pan,ża nie zjadając zwierzątek, coś pan zmieni? To naiwne.

– Ta rozmowa jast niestosowna – do rozmowy włączył się Alexai Panshin, wysoki, ponury kupiec. – W czasie wojny zamordowano dziesiątki milionów ludzi. W tym kontekście rozprawiania o straszliwym losie zwierząt absolutnie nie przystoi.

– Nie sądzę, że możamy z tego zrezygnować – zaprotestował Ashel Henderman. – To wyznacznik naszego człowieczeństwa. Po ranach, które my, ludzie, zadaliśmy tej planecie...

– Tylko nie „my" – warknął Panshin. – Nie my, dobrze? Zaatakowały nas statki imperialna...

– Zgoda – przerwał mu Henderman – ala atak floty trwał kilkanaścia sekund. Natomiast my, na planecie, od sześćdziesięciu lat toczymy za sobą wojny.

– Prowokacje agantów imperialnych – Panshin zdecydowanie wierzył, że większość ludzkich działań ma jakieś tajemne przyczyny.

– Niech będzia. Co nia zmienia postaci rzaczy. Mordujemy to, czego nia wygubiła wojna. Stworzenia obdarzona zmysłami i nerwami, czujące strach i ból. Ja tego nia robię. Jestem wagetarianinem i jam w zasadzie tylko żywność z hodowli.

– Świństwo – mruknął Trucker. – Co za...

Przerwał, bo w tym momencie planatolotem chybotnęło po raz drugi. Jednocześnie zachrobotał głośnik i w module pasażerskim rozległ się głos pilota.

– Uwaga, zagrożenie grawitacyjne. Proszę zachować spokój. Wszystko pozostaje pod kontrolą.

– Co się dziaje!?

– Spójrzcia w dół – Truckar przylapił nos do szyby. – To robaki grawitacyjne.

– Robaki, tutaj?! To niemożliwa – Henderman też wyjrzał przez okno. – Niemożliwe... – głos uwiązł mu w gardla.

Za nimi, po lewej burcia planetolotu, skały ożyły. Ziamia drżała, otwierały się w niej szczaliny, obsuwały zbocza, waliły ściany. Ze skalnych ran płynęła lawa.

– Tu pilot! – znów zachrypiały głośniki. – Trafiliśmy w obszar arupcji robaka grawitacyjnego. Odbijamy z trasy na wschód. Straciliśmy łączność z bazą. Na razia nie ma uszkodzeń. Robak wygląda na wielkiago.

– Lecimy w głąb Pasa – jęknął Panshin. – Do diabła!

Henderman milczał. Robak grawitacyjny, kolejna pozostałość z czasów wojny. Krzamowe mikroroboty sterująca podziemnymi strumieniami lawy, pozostałość jednej z najnowocześniejszych broni, jakiej Imparium użyło wobec zbuntowanaj planety. Teraz, pozostawione same sobie, podziemne automaty funkcjonowały pod powierzchnią globu. Czasem wypełzając na powierzchnię w sterowanych erupcjach wulkanicznych i niosąc straszliwe załamania siły grawitacji. Tak jak teraz.

Nagły wstrząs szarpnął planetolotem. Mężczyźni poczuli, jak poduszki kokonów ochronnych napinają się do granic wytrzymałości..

– Dekompresja! Dekompresja! – rozległ się głos automatycznego systemu ochrony. Nałożył się na niego wrzask pilota – Dostaliśmy boczną falę, tracę sterowność! Tracę...

Potem był tylko wizg powietrza uciekającego przez poszycie w kadłubie, jazgot silników, ból w miażdżonych przeciążaniam piersiach. Jeszcze huk, potworny wstrząs. I cisza.



Skorupa planetolotu była przepołowiona, rozdarta od sterówki po ogon, niby rozpruty brzuch gigantycznago zwierzęcia. Wokół poniewierały się połamane kawałki plastyku, szczątki urządzeń i rozdarte ciała tych, którzy mieli mniej szczęścia.

Wypadek przeżyło pięciu. Drugi pilot zginął na miajscu. Pękły też kokony ochronne dwóch pasażerów siedzących

w drugiej klasie. Trzeci leżał na rozłożonych na skale ubraniach i konał. Pluł krwią, a jego połamane kończyny wskazywały wszystkie strony świata naraz. Aparat automedu, który z trudem wyciągnęli z roztrzaskanego pojazdu, nie działał. Korporacja oszczędzała na wszystkim.

– Zabiję ich – powiedział spokojnie Panshin – po prostu ich zabiję.

– Jeśli wrócisz – pilot, Hakaoto Jordan, otarł dłonią spoconą twarz. Siedzieli w czwórkę na rozgrzanej skale, kilka kroków od konającego mężczyzny, zastanawiając się, co robić dalej.

– Jak daleko nas odrzuciło? – spytał Trucker.

– Nie wiem – pilot pokręcił głową. – Robak wyszedł wprost pod nami, dostaliśmy bocznym strumieniem grawitacyjnym, na to nałożył się impuls radiowy, taki, że mi w jednym momencie wszystko strzeliło. Dobrze, że się chociaż sam odłączyłem – dotknął dłonią tkwiącego w potylicy wszczepu – bo bym tam został, tak jak mój drugi pilot. Potem szliśmy bez kontroli, jakieś czterdzieści kilometrów.

– Chcesz powiedzieć, że weszliśmy w pas na pół setki kilometrów?!

– Albo i więcej. Tak to wygląda. Bez sprzętu i bez prowiantu nie wrócimy do domu. Nie będą nas szukać tak daleko. Uznają po prostu, że pożarł nas robal. Po pierwsze, tak to rzeczywiście wygląda. Po drugie, po co mają ryzykować sprzęt i ludzi?

– Zabiję ich – Panshin powtórzył swą obietnicę.

– Co robimy? – Trucker miał wywichniętą rękę. Nastawili mu ją, ale każde gwałtowniejsze poruszenie wywoływało na twarzy grymas bólu.

– Musimy iść – powiedział Panshin.

– Człowieku! – zaoponował pilot – umrzemy w ciągu kilku godzin. I tak mamy szczęście, że do tej pory nic nas nie napadło. Jesteśmy bardzo głęboko w Pasie. Żeby dotrzeć do Bazy V musielibyśmy wędrować przez kilkanaście dni. Nie damy rady – w tym upale i na głodno. To zupełnie nie znane tereny – Martwa Zona, nie słyszeliście?

– Zaraz, zaraz – Henderman wstał nagle. – Chyba jest wyjście.

– Gadaj – Jordan też poderwał się z ziemi.

– Słyszeliście o ortodoksyjnych naturalistach?

– To ci idioci, którzy nie jedzą żadnych żywych stworzeń, choćby i z hodowli tkankowych.

– Tylko nie idioci – Henderman zaczerwienił się. – Ja w nich wierzę, choć sam jestem za słaby, by się do nich przyłączyć. Ale to prawda, żywią się wyłącznie syntetycznym jedzeniem, bo nie chcą zabijać nawet sztucznego życia.

– No dobrze – Panshin się zdenerwował – ale co te świętoszki mają wspólnego z nami?

– Ano to, że na północny wschód od Bazy V, w głębi Pasa Mutantów, naturaliści założyli swoją świątynię. Jeśli wyrzuciło nas w miejscu, o którym mówi Hakaoto, to będziemy tam mieli bliżej niż do domu.

– On ma rację – pilot coś sobie przypomniał. – Kiedy szliśmy na tej fali, zanim straciłem przytomność, wydawało mi się, że w oddali namierzam jakieś budowle. Ale wtedy myślałem, że to złudzenie.

– Jak dokładnie potrafisz określić, gdzie jesteśmy?

– Jeśli uda mi się uruchomić baterie awaryjne, to wejdę do resztek sieci planetolotu. Może tam coś znajdę.

– Zaraz, zaraz – zaprotestował Panshin. – Ja chcę wracać do domu, a nie szukać tutaj bandy walniętych zjadaczy węgla kamiennego.

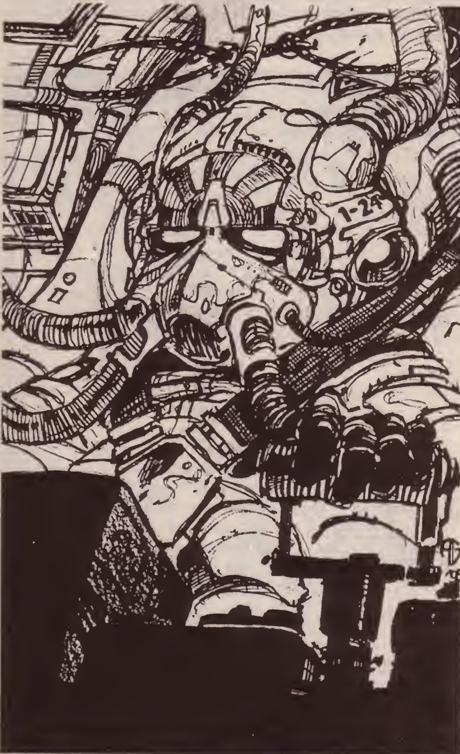
– Jeśli on ma rację – powiedział Jordan – i jeśli rzuciło nas tu, gdzie myślę, że nas rzuciło, musimy ich odnaleźć, bo ta pustynia nas zabije.



Szli już cały dzień. Na szczęście ranny mężczyzna zmarł wkrótce po naradzie, oszczędzając im dylematów moralnych.

Jordan z Hendermanem jako tako ustalili położenie i miejsce, gdzie ewentualnie znajdowała się tajemnicza osada. Planetolot rozbił się w tak zwanej Martwej Zonie, obszarze Pasa prawie pozbawionym jakichkolwiek form życia. Nikt nie wiedział, czemu zarówno zwierzęta, jak i rośliny pozostawiły ten rozległy obszar w spokoju. Ludzie docierali tu rzadko. Nawet poszukiwacze przedwojennych skarbów – budowli, urządzeń, fabryk – penetrowali bliższe Enklawie obszary Pasa. Już tam było wystarczająco niebezpiecznie.

W głosowaniu tylko Panshin postulował natychmiastowy powrót do domu. W końcu postanowił nie rozłączać się z grupą. Wymaszerowali o świcie. Wygodniej by im było iść nocami, kiedy słońce mniej prażyło, ale skalne rumowiska nie są najlepszym terenem do nocnych spacerów. W tych warunkach skręcona noga mogła oznaczać śmierć.



Z rozbitego pojazdu wygrzebali parę ubrań, dwie plastykowe flaszki z napojami, latarkę i kilka narzędzi, które w razie czego miały służyć za broń.

Byli głodni.

Każdy czasem bywa głodny. Zazwyczaj jednak jest to stan przejściowy, człowiek wie, że wkrótce dostanie suty posiłek i napełni kałdun spragniony jadła. Zupełnie inaczej wygląda głód, gdy nie masz żadnej pewności, że jutro najesz się do syta.

Martwa Zona rzeczywiście była martwa. W Pasie Mutantów w zasadzie nigdzie nie występuje bogata biosfera. Gdzieniegdzie tylko życie pokonuje skalne bezludzia – obszary takie nazywa się Oazami. Jednak Zona była pustynią pustyni, tu nie dostrzegli choćby maleńkiego zwierzęcia, krzaka czy kolczastej hargawy. Tylko gdzieniegdzie sine ławice zwierzoporostów pokrywały skalną przestrzeń.

– Tu rzeczywiście nic nie ma. Do diabła, nawet owadów! – na twarzy Truckera widać było zmęczenie.

– Będzie jeszcze gorzej – powiedział Henderman. – Oni specjalnie wybrali taki teren. Gdyby mogli, wynieśliby się na jakąś planetę, gdzie w ogóle nie ma życia.

Z tego co wiem, to cały czas noszą filtry, by nie pochłaniać i nie zabijać mikroorganizmów. Poddają też skórę specjalnym zabiegom, dążąc do tego, żeby móc żywić się tylko energią słoneczną.

– Ciekawe – Panshin uśmiechnął się sarkastycznie – czy wyjałowili też swoje przewody pokarmowe. Przecież dziesięć procent masy ludzkiego organizmu stanowią mieszkające w nas bakterie.

– Tego nie wiem – Henderman przyzwyczaił się już do kpinek kupca. – Ja uważam, że to jest cudowne. Ludzie nie muszą już pożerać swoich słabszych braci.

– Wyobrażam sobie – mruknął Panshin – taką grządkę. Po lewej rosną bruneci, po prawej rudzi, a pod płotem łysole.

Nastąpił taki moment, gdy Henderman przypomniał sobie słowa Panshina.



Pierwsze znaki zobaczyli pod wieczór. Najpierw stację przekaźnikową – wysoką pająkokształtną konstrukcję z licznymi śladami napraw. Potem boję meteorologiczną unoszącą się jakieś dwadzieścia metrów nad ziemią, a przypiętą do skały za pomocą stalowej liny. Wreszcie, kiedy już dotarli do szczytu wzgórza, ujrzeli znaczniki bezpiecznej drogi wiodące do obu tych urządzeń, najprawdopodobniej od osady. Byli blisko celu. Wiedzieli, że dojdą, choć głód zaczął coraz bardziej dawać się im we znaki. Nie mieli nic w ustach już od czterdziestu godzin. Bali się pić wodę zebraną w skalnych szczelinach. To dziwny teren – mogła być silnie napromieniowana. Około północy zalegli na krótki odpoczynek. Chłód poranka i burczące żołądki poderwał ich na nogi jeszcze przed świtem. A w dwie godziny później zobaczyli siedzibę naturalistów.

Osada leżała pomiędzy wzgórzami, przylgnęła do podnóża jednego z nich. Był to kompleks dużych, połączonych kontenerowymi korytarzami kopuł. Od kilku wejść rozchodziły się oznaczone bojami trasy. Powierzchnię stoku, niemal do wierzchołka, pokrywały lśniące tarcze kolektorów słonecznych.

– To pewnie obiekt izolowany od świata – powiedział Trucker. – Zobaczcie, tam są śluzy.

– Sądzisz, że mieszkają w jednej kolonii? – spytał Panshin.

– Dziwne... – mruknął Jordan.

– Po prostu izolują się od świata, pewnie oddychają sterylnym powietrzem – wytłumaczył Henderman.

– Nie o to chodzi. To jest wschodnie zbocze wzgórza. Dlaczego nie ustawili kolektorów na południowym?

– Nie gadajcie! – przerwał im Ashel. – Tracicie siły, idziemy coraz wolniej.

– Za pół godziny będziemy na miejscu.

– Złudzenie. Chodziłem trochę po górach. Żeby zejść w dolinę potrzebujemy co najmniej trzech godzin.



Znaleźli się tam po pięciu. Po drodze Hakaoto Jordan trzy razy tracił przytomność. Z początku nie wiedzieli, o co chodzi. Też byli głodni i przerażająco zmęczeni, ale nie na tyle, by nagle zapadać w dziwną śpiączkę. Hakaoto dosłownie stawał w miejscu, źrenice uciekały mu pod powieki, a po chwili walił się na ziemię. Leżał nieprzytomny i nic nie pomagały żadne zabiegi. Dopiero po kilku minutach wracał do siebie. Coś mamrotał, szarpał się, a potem otwierał oczy. Po trzecim takim wypadku Panshin bardzo ostro zażądał wyjaśnień.

– Nie mówiłem wam o tym, bo po co – Jordan powoli zbierał siły po ostatnim ataku. – Jestem pilotem cechowym, mam sprzęgi i wszczepy serwerów. W czasie katastrofy padły wspomagacze, a rezerwy dawek, które miałem na planetolocie, poszły w diabły. Mój organizm, bardziej niż żarcia, potrzebuje syntetycznych hormonów.

– Co będzie dalej? – spytał Panshin.

– Jeśli dostanę jeść i pić, to wytrzymam jeszcze kilkanaście dni. Może oni będą mieli coś dla mnie. Wezwiemy naszych i nas stąd zabiorą.

„Jeśli naturaliści pozwolą zawiadomić naszych" – pomyślał Wilson Trucker, ale na głos nic nie powiedział.

Teren wokół siedziby sekty wyglądał dokładnie tak samo jak bezdroża Zony. Skały, piach i żadnych śladów życia. Długie, wysokie na pięć metrów hangary stały u stóp wzgórza. Baterie kolektorów słonecznych wzniesiono niemal u jego szczytu.

Przez chwilę przybyszom wydawało się, że osada jest wymarła. Ale, gdy podeszli do najbliższego z hangarów, zobaczyli, jak otwiera się jedna ze śluz i wychodzą z niej trzy dziwne postacie.

– Mutanci – szepnął Trucker, ale po chwili okazało się, że to zwykli ludzie. Zwykli?

Ubrani byli w półprzezroczyste szaty,w zasadzie nie ukrywające dziwnie zdeformowanych ciał. Skórę naturalistów pokrywały jasnozielone plamy, była obwisła, pomarszczona. Wyglądało to tak, z piersi naturalistów skóra schodziła płatami, a na ramionach wyrosły błoniaste skrzydła.Twarze mieli zasłonięte maskami z kulistymi kapsułami filtrów. W dłoniach trzymali ciemne, podłużne kształty.

– Prawdziwi Obrońcy Życia – szepnął Henderman z zachwytem.

– Mają paralizery – powiedział Jordan. – Bądźcie spokojni.

Naturaliści podeszli do wędrowców. Milczeli, jakby czekając na wyjaśnienia. Henderman postąpił krok do przodu.

– O najczystsi – zaczął przemowę. – Mieliśmy wypadek. Zaatakował nas robak grawitacyjny. Okazało się, że bliżej nam do was niż do naszych. Prosimy o żywność i umożliwienie nawiązania łączności z bazą. Jesteśmy głodni i zmęczeni.

– Pohańbiliście świętą ziemię – głos brzmiał mocno i zdecydowanie. Żadna maska nie drgnęła, więc nie wiadomo było, kto mówi. – Jesteście mordercami istot. Odejdźcie stąd jak najprędzej.

– Potrzebujemy pomocy! – krzyknął Panshin. – Jedzenia i kontaktu z placówką Enklawy. Jesteśmy wolnymi obywatelami.

– Tu nie ma miejsca dla wolnych obywateli – powoli powiedział naturalista. – Tu jest Święta Łąka. Odejdźcie stąd.

– Nie mamy gdzie iść! Umrzemy z głodu!

– Nie z naszej ręki dotknie was ta śmierć. Hańbicie swą obecnością to święte miejsce. Każdy wasz oddech niesie śmierć naszym braciom, a wasze głodne myśli skąpane są we krwi. Odejdźcie.

– Potrzebujemy pomocy! – Panshin ruszył w stronę naturalistów, ale oni nie zastanawiali się. Podnieśli uzbrojone w paralizery dłonie. Czterech mężczyzn zwaliło się na ziemię, skowycząc z bólu.

– Idźcie precz – zagrzmiało jeszcze w ich uszach.



Henderman powoli zbierał się z ziemi. Piekła go każda komórka wychudzonego ciała.

– I co, glonożerco – usłyszał płynący jakby zza szklanej ściany głos. – Dalej ich ubóstwiasz?

Nie odpowiedział. Zbyt wiele wysiłku kosztowało go utrzymanie się na nogach. Jordan znów leżał na ziemi w śpiączce, widocznie elektrowstrząs poraził jakieś jego wszczepy. Wilson Trucker próbował pokonać grawitację i bezwład własnych mięśni. Tylko Alexei Panshin wydawał się być w jakiej takiej formie. To właśnie, bardziej nawet niż złośliwe pytanie, doprowadziło Hendermana do wybuchu wściekłości.

– To dlatego nie chcą nas tu wpuścić, bo wiedzą, jak plugawe są wasze obyczaje. Oni bronią się przed takimi jak wy...

– Jak wy? – spytał Panshin drwiąco. – Chciałeś powiedzieć: jak my!

– Zaraz ci...! – Henderman ruszył w stronę Panshina, zaciskając pięści. Nie zważał nawet na to, że kupiec przewyższa go o głowę.

– Uspokójcie się! – Trucker wreszcie zdołał wstać i wykonać kilka kroków. Rozdzielił gotowych do bójki mężczyzn. – Jeszcze tego brakowało, żebyśmy sobie tu łby porozbijali.

– Zaczepia mnie! – krzyknął Henderman.

– Bo mnie wkurza, jak chrzani te farmazony...

– Dobra, później. Teraz musimy coś ustalić. Zrobimy tak: odciągniemy Jordana za te skały, w cień. Ty się nim zajmiesz, Alex, a my z Ashelem pójdziemy do komunikatora przy śluzie. Przekonajmy ich, że jak tylko udzielą nam pomocy, to sobie pójdziemy.

– Może trzeba ich postraszyć armią Enklawy? – mruknął Panshin.

– To fanatycy. Wiedzą, że jeśli nam nie pomogą, to tu zdechniemy. Żadnej zemsty enklawy nie będzie.

– Powiedzmy, że mnie przekonałeś, Wilson. Tylko uważaj na tego glonojada, żeby sobie czegoś z nimi nie wykombinował.

– Znam prace Kinstehey'a o równowadze życia – powiedział pojednawczo Henderman. – To mój mistrz. Dla nich: prorok. Może ich przekonam.

– No dobra, zabierajcie ciało Jordana.

Ponad godzinę Trucker i Ashel stali przed milczącym komunikatorem przy śluzie do hangaru. Opowiadali swoją historię, zapewniali o szacunku dla wiary naturalistów, Henderman kilkakrotnie pochwalił się znajomością cytatów z Kinsteheya. Być może, zresztą, to właśnie przekonało władców osady. Nagle śluza otworzyła się, stanęło w niej trzech naturalistów, prawdopodobnie tych samych co poprzednio.

Po przejściu długiego ciągu śluz, składającego się aż z pięciu komór, strażnicy zdjęli maski i kombinezony. Teraz dopiero Henderman mógł się im przyjrzeć wyraźniej. Ciała naturalistów pokrywały smugi chlorofilowych wszczepów. Skóra była sztucznie rozciągnięta, a na piersiach, plecach i ramionach rosły fałdy sztucznej skóry.

Wnętrze bazy urządzono nie skromnie nawet, a wręcz prymitywnie. Surowe stalowe konstrukcje, ściany ze skałopianki, żadnych ozdób, roślin, teleekranów. Tylko przez moment, w jednym z bocznych korytarzy Henderman dostrzegł ślady wyższej techniki – dobre oświetlenie, automat uniwersalny, końcówki komputerów. Jak wyjaśnił jeden z eskortujących naturalistów, tamtym korytarzem dochodziło się do sekcji hodowli syntetycznej żywności.



Zaprowadzono ich do małego pomieszczenia i kazano czekać. Dopiero po kilku kwadransach przyszedł następny naturalista i poprowadził ich dalej. Wreszcie znaleźli się w dość dużej sali o idealnie białej, pokrytej miękkim tworzywem podłodze. Pod jedną ze ścian stało wysokie krzesło. Siedział na nim stary człowiek o intensywnie zielonej skórze. Jego tronu strzegło dwóch mężczyzn, dzierżących w rękach długie pałki paralizerów.

– Dziękujemy, że zechciałeś z nami rozmawiać, o najczystszy – Henderman nisko pochylił głowę. Trucker, choć niechętnie, poszedł w jego ślady.

– Kto z was zna dzieła mistrza? – spytał starzec miękkim, ciepłym głosem.

– Ja, najczystszy – szybko powiedział Henderman.

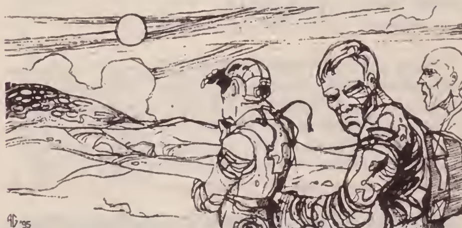
– Jak długo szliście?

– Dwa dni.

– Jesteś jednym z nas?

– Tak. Tak. No... prawie...

Nagle starzec poderwał się z tronu. W jego oczach lśniła wściekłość.



– Prawie?! Cóż znaczy: prawie?! To gorsze od: wcale! Ty wiesz, co robisz. Rozumiesz bezmiar ohydy pożerania braci zwierząt i sióstr roślin. A jednak pożerasz ich. Jesteś wstrętny! Wstrętny!

Starzec opadł na krzesło, dając znak ręką, że Henderman może mówić dalej.

– Potrzebujemy żywności i powiadomienia Enklawy, że przeżyliśmy.

– Nie mamy żywności.

– Wiemy, że produkujecie żywność syntetyczną.

– Nasze jedzenie nie jest dla was. Nie możecie go pohańbić. Jest takie, jak ziemia. Daje życie, nam, niedojrzałym, pomaga stać się Kwiatami... Nasi święci osiągnęli raj, są roślinami.

– Umrzemy z głodu. Będziecie winni naszej śmierci – Trucker przerwał tę tyradę. – Zabijecie nas!

Przywódca naturalistów zamilkł. Milczał czas jakiś, ważąc w myślach słowa.

– Nie, morderco. Nie my was zabijemy. To wy sami umrzecie, bo wasze plugawe ciała, karmią swój żywot życiem tysięcy stworzeń. Myślałem, że jesteście inni. Zawiodłem się. Wyprowadzić ich!

Strażnicy ruszyli przed siebie, groźnie wyciągając paralizery.

– To był twój pomysł, glonojadzie! – Panshin groźnie wycelował palec w stronę Hendermana.

– Daj spokój – Trucker trącił go w ramię. – Skąd mógł wiedzieć, że tu panują takie porządki. Co robimy?

– Próba powrotu do naszych to szaleństwo. Skoro nie zdecydowaliśmy się na to dwa dni temu, to teraz nie ma co próbować – Jordan odzyskał przytomność i, choć skarżył się na piekący ból w całym ciele, funkcjonował normalnie.

– Kiedy was nie było, zaobserwowaliśmy ciekawą rzecz – Panshin już się uspokoił. – Procesję.

– Procesję?!

– No tak. Wyszła z tamtego hangaru, tego najwyżej położonego. Było ich ze dwudziestu, z tej odległości nie potrafiłem rozróżnić kobiet i mężczyzn. Wszyscy wyglądali jednakowo i chyba nie byli ubrani. Potworne, ta skóra tworzy na ich plecach jakby skrzydła. No i są zieloni.

– To przystosowania – powiedział Henderman – oni chcą się upodobnić do roślin, by móc żywić się tylko światłem i wodą. Jak to powiedział przywódca, będą Kwiatami.

Panshin splunął z obrzydzeniem, ale mówił dalej:

– No więc weszli na tę górkę. Coś chyba śpiewali, często się zatrzymywali, tańczyli. Zniknęli za grzbietem. Po godzinie pojawili się z powrotem i wrócili na dół, do bazy.

– To pewnie jakiś rytuał. To dlatego musieliśmy tyle czekać.

– Ciekawe, co znajduje się po drugiej stronie stoku?

Hendermanowi śnił się wielki kocioł glonowej biomasy. Henderman zanurzył się w nim i jadł, jadł, jadł, a każdy brany do ust kęs miał inny smak. Mimo że wokół było pełno jedzenia, Henderman czuł głód.

– Obudź się, obudź – gwałtowne potrząsanie ramieniem wyrwało go z sennego koszmaru. Zobaczył nad sobą cień człowieka, zakrywający nocne niebo. Rozpoznał Jordana. – Idziemy.

Jeszcze za dnia odeszli od obozu spory kawałek. Bali się, że naturaliści wyślą strażników z paralizerami. Zalegli w małej jaskini, w której znaleźli też trochę wody. Dłużej nie mogli się powstrzymywać – każdy pił długo, do syta. Puste żołądki przyjęły życiodajny płyn i natychmiast przypomniały o swoim istnieniu ze zdwojoną siłą. Czterech mężczyzn przez pół dnia leżało na wygrzanej od słońca skale, rozpaczliwie starając się nie myśleć o jedzeniu. Postanowili, że w nocy obejdą obóz naturalistów, sprawdzą, co znajduje się po drugiej stronie wzgórza. Gdyby był tam choć jeden magazyn... Najedliby się do syta, zabrali zapasy i ruszyli w powrotną drogę. Jeśli nie – rano znów będą musieli prosić o pomoc naturalistów.

– Już jestem gotów – mruknął Henderman, przecierając oczy.

Nie jest łatwo przedzierać się w nocy przez zupełnie nieznany, zdradliwy teren. Tymczasem mieli do przejścia spory kawałek drogi – musieli ominąć bazę i kilka położonych wyżej na wzgórzu budynków. Świt zastał ich w marszu. W pierwszych, czerwonozłotych promieniach słońca dostrzegli ścieżkę, którą zapewne chodziły dziwne kondukty. Teraz było już za późno, by się wycofać. Ścieżka prowadziła po zboczu, wijąc się między zwałami skalnego gruzu i kierując na południowy stok wzgórza. Jednak nie znaleźli tam ani kolektorów, ani magazynów. Widok, który ujrzeli, gdy wyszli zza skał na otwartą przestrzeń, sprawił, że wszyscy zatrzymali się w miejscu i przez dłuższą chwilę milczeli.

– To Kwiaty – szepnął Trucker.

Płaska powierzchnia miała może dwieście metrów szerokości i trzysta długości. Lekko opadała w dół, zbierając już pierwsze promienie wschodzącego słońca. Pokrywały ją ciała. Było ich tu ze trzysta. Ciemne kadłuby leżały obok siebie, bez jakiegoś wyraźnego porządku. Niektóre zwinięte, inne sztywno wyprostowane, z rękami przyciśniętymi do piersi lub rozrzuconymi na boki. Początkowo Henderman myślał, że ludzie są ubrani, ale kiedy podszedł bliżej, przekonał się, że każdego z nich okrywa jedynie płaszcz pofałdowanej, ciemnozielonej skóry.

– Zaraz się porzygam – jęknął Panshin.

I wtedy Kwiaty zaczęły rozkładać płatki. To wschodzące słońce liznęło pierwszymi promieniami skalną płaszczyznę. Niemal w jednym momencie wszystkie ciała drgnęły. Ruch był powolny, jednostajny, nieludzki. Ręce i nogi rozłożyły się szerzej, naciągając spinającą je, niczym skrzydła nietoperza, skórę. Skórne fałdy wyrastające z pleców, klatek piersiowych i głów zaczęły się rozwijać i prężyć.

Słońce karmiło swoje dzieci życiodajną energią.

– O Boże – jęknął Panshin. – To rzeczywiście są rośliny!

– Nie dam rady! Nie dam rady dłużej! – Trucker wił się na ziemi, przyciskając dłonie do zapadłego brzucha. Mijał prawie tydzień od wypadku. W pobliżu bazy naturalistów przebywali już trzy dni. Nie zdecydowali się na kolejną rozmowę z mieszkańcami hangarów. Krążyli wokół koloni, licząc, że jednak odnajdą magazyn żywności, albo choćby samotną placówkę, na którą można będzie napaść. Nic takiego się nie wydarzyło. Nikt ich nie poszukiwał ani nie ścigał. Z hangarów mieszkalnych praktycznie nikt nie wychodził. Śluzy otwierały się tylko dla procesji, kierujących się na drugą stronę wzgórza, tam gdzie żyli przekształceni w rośliny ludzie. Wyglądało na to, że właśnie ci naturaliści osiągnęli nirwanę swej religii. Karmili się słonecznymi promieniami, w ciągu dnia rozpościerając skórne narośla. Najprawdopodobniej ludzie-kwiaty nie byli już zwykłymi ludźmi. Czy pogrążyli się

w medytacyjnym letargu, czy neurochirurgicznie odcięto ich umysły, czy może wręcz je wymazano – tego rozbitkowie nie potrafili powiedzieć. Jednak, gdy ostatniego dnia odważyli się wejść pomiędzy leżące ciała, nie dostrzegli żadnej reakcji na swoją obecność. Teraz mogli przyjrzeć się Kwiatom dokładniej. Każdy leżał na kawałku specjalnie sprofilowanej skały, jakby na łożu, na którego dnie mogła gromadzić się woda. Praktycznie trwał w bezruchu, jeśli nie liczyć porannego rozwijania się i wieczornego kurczenia. W ciągu dnia Kwiat lekko tylko poruszał swymi skórnymi tarczami, śledząc ruch słońca. Twarze naturalistów również pokryte były naroślami, zamykającymi oczy i usta, chyba również uszy. Tylko nozdrza pozostawały otwarte. Pątnicy z bazy przychodzili tu dwa razy dziennie, koło południa i pod wieczór. Polewali Kwiaty wodą, żłobili nowe łoża, odprawiali dziwne rytuały połączone ze śpiewem i tańcami, a kończące się modlitwą.

Nazajutrz pątnicy zabrali jedno z ciał. Jordan zauważył je wcześniej – Kwiat przez cały dzień leżał zwinięty, nieruchomy. Martwy.

– Myślisz, że wiedzą, ilu ich tu leży? – spytał nagle Panshin.

– Co masz na myśli? – w wychudzonej, brudnej twarzy Truckera chorobliwie lśniły oczy .

– Przejdziemy przez tę diabelską pustynię. Tylko potrzebujemy się najeść i zebrać zapasy.

Nagle Henderman zrozumiał.

– Zwariowaliście!

– Zdechniesz tu, glonojadzie, jeśli tego nie zrobisz.

– Zwariowaliście! Pójdę do ich bazy... zaraz...

– Nigdzie nie pójdziesz – warknął Panshin. – Nie mogą wiedzieć, że tu jeszcze jesteśmy.

– Człowieku, co to chcesz zrobić, przecież... człowieku...

– Zamknij się! Zamknij się, bo zrobię coś, czego sam będę potem żałował.

Dwa księżyce Ariadny powoli płynęły po niebie, gwiazdy iskrzyły niczym rozsypany na czarnej płachcie żar ogniska. Gdyby ktoś przyglądał im się dłużej, dostrzegłby może duże żółte punkty przecinające nieboskłon. To statki imperialne, strzegące samotności planety.

Ale czterech ludzi nie wypatrywało gwiazd. Trzy ciemne sylwetki wychynęły spomiędzy skał. Wychudzeni, przygięci do ziemi ludzie wyglądali niby stworzenia z mrocznych opowieści. Trucker i Jordan mieli noże, Panshin wygładzony kawałek kamienia. Henderman stał między skałami, a w jego myślach mieszały się tylko dwa uczucia. Obrzydzenie. Głód. Trzech mężczyzn powoli ruszyło ku polu śpiących teraz, zwiniętych Kwiatów. Ramiona kołysały się w rytm kroków. Jordan coś mruczał pod nosem, Panshin raz po raz ocierał dłonią usta, a Trucker głaskał się po zapadniętym brzuchu.

„Zdechniesz tu... zdechniesz..." – Henderman poczuł skurcz żołądka. Tamci odejdą. Rankiem będą już daleko. Pójdzie za nimi, ale nie wytrzyma tempa marszu. Głodny nie może równać się z sytymi. Zdechnie tu, pośród skalnych pustkowi, bez sensu, bez celu. Ale przecież... człowiek... to są ludzie...

Jordan był już najbliżej skalnego pola. Szedł pewnie, ku celowi, który upatrzył sobie w ciągu dnia.

Henderman wzdrygnął się. Z obrzydzenia. Z głodu. Nagle przez jego głowę przemknęła myśl, najpierw nieśmiała, ulotna, która po chwili coraz pewniej zaczęła sobie mościć legowisko w jego mózgu. Przypomniał sobie słowa przywódcy naturalistów: „Nasi święci osiągnęli już raj, są roślinami". Są roślinami. Są roślinami!

A ty jesteś glonojadem, Henderman. Wegetarianinem!

Spomiędzy skał wynurzył się czwarty mężczyzna. W ręku ściskał podniesiony z ziemi, ostry kamień. Szybkim krokiem, prawie biegiem, zbliżał się do pola, na którym rozpoczęli już pracę jego towarzysze. Przyszli tu zebrać plon, napełnić swe brzuchy i przygotować zapasy na długą wędrówkę. Nocni żeńcy.

Informujemy, że we wrześniu br. ukaże się zbiór opowiadań Tomasza Kołodziejczaka zatytułowany „Wrócę do ciebie, kacie".

WARHAMMER

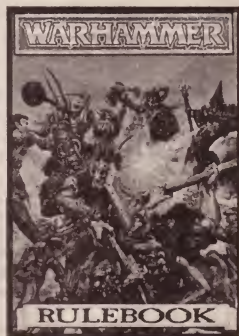
OPIS SYSTEMU

LICZ ARTMAR VON DRAK

Niewątpliwie najbardziej popularnym systemem bitewnym fantasy jest **Warhammer Fantasy Battle**, produkowany przez **Games Workshop**. Historia gry sięga początków lat osiemdziesiątych, gdy doszło do fuzji (a może raczej niezwykle bliskiej współpracy) tej firmy i **Citadel Miniatures**, dość znanego w Wielkiej Brytanii producenta figurek do systemów RPG. Właściciel **Citadel** i **Games Workshop**, Bryan Ansell, opracował wraz z Richardem Halliwellem i Rickiem Priestleyem zespół reguł, umożliwiających rozgrywanie przy pomocy figurek rozmaitych bitew. Nadali temu „czemuś" nazwę **Warhammer** i puścili w obieg. Oczywiście, nie była to ani pierwsza, ani ostatnia gra tego typu, jednak pomimo tego bardzo szybko zdobyła dużą popularność. Sukces ten był spowodowany kilkoma przyczynami. **Citadel** co miesiąc wypuszczała około 20 nowych modeli, w grze można było używać wszystkich starych figurek, a co chyba najważniejsze, w magazynie **White Dwarf** bardzo poważnie potraktowano promocję nowej gry i nowych miniatur. Biały Krasnolud był wówczas jednym z najlepszych czasopism zajmujących się grami fabularnymi, na jego łamach ukazywały się artykuły i przygody dotyczące wszystkich ważniejszych systemów, prezentowano w nim nowe wzory figurek. Szefowie firmy wyszli ze słusznego założenia, że część graczy RPG gra już w systemy bitewne, a pozostałych można do tego zachęcić. I mieli rację. Wraz ze wzrostem zainteresowania grami typu **Warhammer Fantasy Battle**, czy później **Warhammer 40000** i **Space Marine**, materiały poświęcone tego rodzaju rozrywce zajmowały coraz więcej miejsca w piśmie, oczywiście kosztem artykułów dotyczących gier fabularnych. Tego faktu nie zmieniło nawet wydanie **Warhammera Fantasy Roleplay**, stanowiącego odpowiedź **GW** na **AD&D**. Od mniej więcej 150. numeru **White Dwarfa**, w piśmie tym nie ukazał się żaden artykuł poświęcony grom fabularnym.



Ale wróćmy do **Warhammera**. Po pierwszym wydaniu przyszła kolej na drugą edycję. Nie różniła się ona specjalnie od wydania pierwszego, była jedynie lepiej opracowana graficznie, wytłumaczono w niej kilka, do tej pory niejasnych, reguł, a całość umieszczono w pudełku. Do drugiej edycji ukazało się kilka dodatków, takich jak *„Blood on the Street"* czy *„Terror of the Lichemaster"* (pierwowzór rolplejowego *„Liczmistrza"*). Były one gotowymi scenariuszami, do których dołączono żetony umożliwiające rozegranie bitwy bez figurek, wkładki z kolorowymi budynkami do wycięcia i sklejenia i temu podobne gadżety. Innego rodzaju suplementami były dodatki rozwijające samą grę, takie jak *„Ravening Hordes"* – kompendium opisujące poszczególne armie, podające sposób obliczania ich wartości punktowych i przedstawiające poszczególne rodzaje jednostek. Drugą edycję sprzedawano przez dwa, trzy lata, po czym ukazało się wydanie trzecie (nie, nie – to jeszcze nie to ostatnie). Miało ono formę pięknej, bardzo kolorowej księgi, w której zawarto wszystkie, niezbędne w grze, informacje – od opisu podstawowych zasad, po magię i opis świata. Przepisy gry były dość skomplikowane, ale jednocześnie w miarę realistyczne. Ułożono je tak, by nawet osoba nie mająca zielonego pojęcia o grach bitewnych mogła je poznać bez problemów. Niewątpliwie sprzyjał temu podział zasad na przepisy podstawowe i zaawansowane, zawierające wiadomości dotyczące specjalnych jednostek, walki i ruchu w powietrzu, specjalnych formacji i taktyk. Przy użyciu wszystkich reguł walka była dość realistyczna (oczywiście, jak na grę bitewną) i bardzo ciekawa. Niestety, nie wszystkie przepisy dopracowano wystarczająco. Najgorzej wyglądała magia. Na pierwszy rzut oka wszystko wydawało się OK, ale po rozegraniu kilkunastu bitew, ja i moi gracze zorientowaliśmy się, że istnieje możliwość dość znacznego naciągania reguł. Na przykład: zasady mówiły, że przed każdą bitwą magowie losują swoje czary. Szansa wylosowania jakiegoś potężnego czaru była równa dla obu przeciwników. Ale pewien niepozorny przedmiot magiczny, pierścień czaru, dopuszczał możliwość wyboru dowolnego zaklęcia, choćby czaru *Quicksand*, powodującego topienie wroga w lotnym piasku. Od tej pory bitwa sprowadzała się do tego, kto szybciej rzuci ten czar. Oczywiście, zlikwidowaliśmy ten problem, ale okazało





się, że podobnych było znacznie więcej. Jeden z nich to dość pracochłonny sposób obliczania wartości punktowych poszczególnych oddziałów i całych armii.

Do trzeciej edycji **WFB** ukazały się jedynie dwa suplementy, ale za to oba niezwykle dobrze przygotowane – *„Warhammer Armies"* i *„Warhammer Siege"*. Pierwszy z nich był odpowiednikiem *„Ravening Hordes"*, czyli porządkował sposób obliczania wartości oddziałów i umożliwiał toczenie bitew pomiędzy zrównoważonymi punktowo armiami. Dodatkowo umieszczono w nim kilkanaście nowych potworów, przedmiotów magicznych oraz przepisy dotyczące najemników i sojuszników. Drugi z suplementów zawierał przepisy dotyczące rozgrywania oblężeń. Był chyba najbardziej skomplikowanym dodatkiem do gry bitewnej, jaki kiedykolwiek widziałem. Obliczenia i sposób prowadzenia walki były bardzo żmudne, ale udało się dzięki temu osiągnąć znaczny poziom realizmu.

W chwili obecnej można kupić już czwarte wydanie opisywanej gry, nazywającej się teraz po prostu **Warhammer**. Gra ma formę wielkiego pudła, w którym znajduje się komplet podręczników, tekturowe budynki pomocne w czasie gry, zestaw tabel i 104 plastikowe figurki Wysokich Elfów i Goblinów, stanowiące początek armii tych ras.

Wydawałoby się, że w tak zadomowionej na rynku grze, nie trzeba wprowadzać jakichkolwiek zmian. Jednak nie, firma **Games Workshop** zdecydowała się na całkowicie nową wersję. Już same podręczniki wyglądają inaczej – wymieniono rysunki, zdjęcia i ozdóbki, jednak najważniejszych zmian dokonano w przepisach. Zlikwidowano część cech, które w starych zasadach odgrywały dość marginalną rolę, reguły gry uproszczono, niekiedy bardzo znacznie. Najbardziej zirytowało mnie zlikwidowanie specjalnych szyków bojowych i zdecydowane uproszczenie zasad dotyczących walki w powietrzu. Jednak najpoważniejszą chyba zmianą było położenie nacisku na bohaterów. W obecnej wersji zdarza się, że pojedynczy bohater jest wart tyle punktów, co dwie, a czasami trzy jednostki. Znam nawet wielu ludzi, uważających, że jedyna „taktyka" walki polega na wystawieniu maksymalnej liczby jak najpotężniejszych bohaterów, potworów, maszyn bojowych i nie zawracaniu sobie głowy zwykłymi oddziałami. Na szczęście, jeżeli gra się w **Warhammera** według zasad, jakie proponuje **Games Workshop** na sponsorowanych przez siebie turniejach, gracze tacy nie mają zazwyczaj żadnych szans, gdyż jednym z głównych zagadnień, podlegających ocenie jest sposób doboru armii.

W podstawowym pudełku gry brak jest zasad dotyczących magii. Tworzą one jeden z dodatków, noszący nazwę *„Battle Magic"*. Jest on niezbędny do gry, ale uczciwie trzeba przyznać, że w postaci, jaką ma, nie miałby szans zmieścić się w zestawie podstawowym. W dużym pudle znajdziemy instrukcję dotyczącą wykorzystania magii w rozgrywkach **Warhammera** i specjalne zasady dotyczące magów poszczególnych ras oraz dziesiątki arkuszy, na których umieszczono karty poszczególnych zaklęć i magicznych przedmiotów. Graczom, którzy znali poprzednie wersje gry, rzuci się od razu w oczy, że magia została znacznie poprawiona i rozszerzona. Zamiast kilkudziesięciu czarów i kilkunastu magicznych przedmiotów, dysponujemy teraz ponad 100 zaklęciami i ponad 150 przedmiotami magicznymi. Poszczególne zaklęcia nie są jednak dostępne dla każdego czarodzieja. Istnieją na przykład takie, którymi mogą posługiwać się jedynie orki i gobliny czy skaveny. Część z zaklęć może być jednak wykorzystana przez wszystkich. Podobnie rozwiązano sprawę magicznych przedmiotów. Magia została dodatkowo rozszerzona w kolejnym dodatku, w *„Arcane Magic"*. Znajduje się w nim kilkadziesiąt nowych kart przedmiotów magicznych i zaklęć. Większość z nich pojawiła się wcześniej w książkach opisujących poszczególne armie, ale są i nowe. Instrukcja zawiera ponadto skrótowe zestawienie wszystkich opublikowanych do tej pory zaklęć i artefaktów, oraz wyjaśnienie niezrozumiałych reguł.

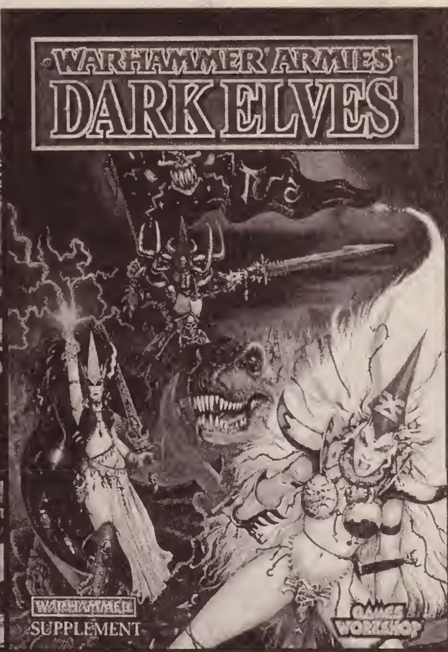
Wspomniałem wcześniej o księgach armii. Są one chyba najważniejszymi suplementami do gry **Warhammer**. Każdy koncentruje się na opisie jednej armii – czy to goblinów i orków, czy krasnoludów, czy w końcu armii Imperium. W każdym takim dodatku zamieszczona jest historia opisywanego państwa bądź rasy, kilkanaście stron z fotografiami doskonale pomalowanych figurek i w końcu zestawienie wartości punktowej poszczególnych żołnierzy, tabele uzbrojenia i rozdział poświęcony gotowym, „historycznym" bohaterom.

Do nowego **Warhammera** wyprodukowano też nowe figurki. Od proponowanych poprzednio różnią się wielkością i masywnością, dlatego już na pierwszy rzut oka można łatwo rozpoznać miniatury wyprodukowane dla potrzeb czwartego wydania. Nawet ci gracze, którzy już wcześniej dysponowali własnymi armiami, są zmuszeni do kupowania nowych figurek.

Liczne artykuły poświęcone nowemu wydaniu gry **Warhammer** ukazują się w angielskim piśmie **White Dwarf** i magazynie **Citadel Journal**, który ma znacznie mniejszy nakład, bo przeznaczony jest dla nieco bardziej zaawansowanych fanów gier firmy z Nottingham.









BÓJ SPOTKANIOWY

Nowy scenariusz do gry Warhammer Fantasy Battle

Citadel Journal nr 6

autor: Richard Glazer

Podręcznik Warhammera umożliwia graczom rozegranie jedynie jednego rodzaju bitwy, klasycznej rozgrywki, w której obie strony wiedzą, że zbliża się bój i obie są przygotowane do nadchodzącej konfrontacji. Przeciwnicy spędzają noc rozbici obozem w pobliżu miejsca nadchodzącej walki, widzą nawet płonące niezbyt daleko ogniska obozowe wrogów. Wczesnym rankiem armie zaczynają ustawiać się w szyku, żołnierze potykają się i klną, próbując w ciemności sformować oddziały. Gdy w końcu świt rozjaśni niebo, dwie armie będą już ustawione na swych pozycjach i rozpocznie się bitwa.

Oczywiście, nie wszystkie bitwy zaczynają się podobnie. W piątym numerze magazynu **„Citadel Journal"** podano zasady dotyczące rozgrywania oblężeń, dzięki którym można rozegrać całkiem odmienną bitwę, opublikowano również pewną liczbę scenariuszy, modyfikujących ten podstawowy, zamieszczony w podręczniku do gry (przykładem może być Bitwa u Wschodnich Wrót z podręcznika opisującego armię krasnoludów). Jednak wszystkie te scenariusze są dość specyficzne i za mało elastyczne, by pozwolić na uczestnictwo w bitwie *dowolnym* dwóm armiom. Celem poniższego artykułu jest dostarczenie nowego „scenariusza podstawowego", który może być wykorzystany przez *dowolne* dwie armie *dowolnej* wielkości.

BÓJ SPOTKANIOWY

Po bitwie opisanej we wstępie artykulu, najpopularniejszym rodzajem orężnego starcia jest *bój spotkaniowy*. Ma on miejsce wtedy, gdy dwie maszerujące armie spotykają się i rozwijają do bitwy natychmiast, nie rozbijając obozowiska i nie czekając do ranka następnego dnia. W czasie boju spotkaniowego żołnierze formują szyk wprost z kolumny marszowej, każda jednostka wkracza na pole bitwy i ustawia się w kolejności zdeterminowanej pozycją, jaką zajmuje w kolumnie maszerujących wojsk. W przeciwieństwie do normalnej bitwy, ciemności nie kryją rozstawiania się oddziałów wroga, co oznacza, że każdy z generałów może zareagować na sposób rozstawienia armii przeciwnej. Dlatego właśnie *bój spotkaniowy* faworyzuje dowódców, którzy potrafią szybko myśleć i modyfikować swe plany.

Poniżej znajdziesz pelny zestaw zasad, dzięki którym będziesz mógł rozegrać bój spotkaniowy przy użyciu reguł gry **Warhammer Fantasy Battle**. Zastępują one przepisy podane na 13 stronie podręcznika. Oczywiście, nowe zasady mogą zostać wykorzystane jedynie wtedy, gdy przed bitwą zgodzą się na to obaj gracze. Możesz także rzucić kostką, by zadecydować, których zasad będziecie używać. Rezultat 1, 2 lub 3 oznacza wykorzystanie normalnych, podanych w podręczniku gry zasad rozstawiania wojsk, a wynik 4, 5 i 6 oznacza użycie podanych niżej przepisów odnoszących się do boju spotkaniowego.

PORZĄDEK MARSZU

Po tym, jak ustawiono już teren rozgrywki, każdy z graczy musi zapisać *porządek marszu* wszystkich swoich jednostek, składających się na jego armię. Porządek marszu powinien zostać zapisany jako lista oddziałów, pierwszy regiment na liście będzie pierwszym oddzialem kolumny marszowej itd. Modele, które są dołączane do oddziałów (takie jak czempioni jednostek, oddziały wydzielone w armii Imperium, czy skaveńskie miotacze spaczognia) powinny zostać zapisane w tej samej linii, co ich jednostka macierzysta. Powyższa zasada odnosi się także do modeli ukrywających się w oddziałach, takich jak goblińscy fanatycy, czy zabójcy mrocznych elfów.

Zamiast mozolnego wpisywania każdej maszyny bojowej i każdego bohatera, po prostu jednokrotnie oznacz ich jako *„maszyny bojowe"* lub *„bohaterowie"*. Bohaterowie *muszą* być *ostatnią* jednostką wyliczoną w porządku marszowym, ale maszyny bojowe można umieścić w dowolnym miejscu kolumny. Poniżej znajduje się przyklad porządku marszu armii orków, skladającej się z czterech regimentów, trzech goblińskich fanatyków, dwóch maszyn bojowych i czterech bohaterów.

Porządek marszu armii orków
1. *Gobbosy uzbrojone w łuki.*
2. *Nocne Gobbosy uzbrojone we włócznie (w oddziale jest 3 fanatyków).*
3. *Orki Boyz.*
4. *Maszyny bojowe.*
5. *Czarne orki Boyz.*
6. *Bohaterowie.*

ROZMIESZCZANIE JEDNOSTEK

Po tym, jak obaj gracze zapisali już porządek marszu swych armii, mogą rozpocząć rozstawianie oddziałów. Zamiast nanoszenia pozycji swych oddziałów na mapę lub umieszczenia zasłony na stole, gracze kolejno ustawiają swoje jednostki, rozpoczynając od pierwszego oddziału w porządku marszu i stopniowo przechodząc do kolejnych. Gracz, który ma większą ilość oddziałów robi to jako pierwszy (rzuć kostką, by stwierdzić, który z graczy jest pierwszy, jeżeli obaj mają tę samą ilość jednostek), później robi to jego przeciwnik itd.

Załóżmy przykladowo, że dowódca orków ma więcej jednostek niż jego przeciwnik. Jeżeli tak, to będzie rozstawial swych goblinów uzbrojonych w łuki jako pierwszy, po nim przeciwnik ustawi swój oddział, który zapisał jako pierwszy w kolumnie marszowej, później ustawione zostaną nocne gobliny z włóczniami itd.

W czasie boju spotkaniowego jednostki mogą zostać rozmieszczone do 18 cali od krawędzi stołu, czyli o 6 cali więcej, niż jest to normalnie dopuszczalne. Mimo to, ustawiony oddział musi znajdować się w odległości przynajmniej 18 cali od najbliższego oddziału wroga i nie bliżej niż 12 cali od neutralnej krawędzi stołu. Przepis mówiący o tym, że nie można rozstawiać się bliżej niż 18 cali od wroga jest bardzo ważny, gdyż pozwala graczom na znaczne wysunięcie jednostki i tym samym pozbawienie przeciwnika dużej części jego normalnej strefy rozstawienia. Odzwierciedla to ruchy wysuniętych oddziałów, które, manewrując na polu walki, starają się osiągnąć jak najlepszą pozycję w czasie, gdy reszta armii formuje szyk.

Kiedy z twojego porządku marszu będzie wynikać, że powinieneś rozstawić swoje maszyny bojowe, musisz ustawić je *wszystkie*, choć niekoniecznie razem. Podobnie ma się sprawa z bohaterami, którzy muszą zostać rozstawieni wszyscy naraz. Jedyny wyjątek od tej reguły stanowią czempioni jednostek, których ustawiasz na stole wraz z ich oddziałami, a nie z resztą bohaterów.

Kiedy obaj gracze ustawili już wszystkie swoje modele, można rozpocząć pierwszą turę gry. Gracz, który jako pierwszy ukończył rozstawianie swej armii automatycznie rozpoczyna grę, co odzwierciedla dodatkowy czas, jaki pozostał mu po wydaniu rozkazów.

SPECJALNE ZASADY ROZMIESZCZANIA JEDNOSTEK

W normalnej grze do niektórych rodzajów żołnierzy, takich jak zwiadowcy leśnych elfów, stosują się specjalne zasady dotyczące ich rozstawiania na polu bitwy. Pozwalają one na ukrycie żołnierzy poza normalnymi strefami rozmieszczenia oddziałów. Zazwyczaj mają oni bowiem czas na zbadanie pola bitwy i ukrycie się. Nie jest to możliwe w czasie boju spotkaniowego, gdyż obie armie zazwyczaj nie wiedzą o tym, że zbliża się bitwa. Żołnierzy tego rodzaju należy normalnie wpisać w porządek marszu i rozstawić ich zgodnie z podanymi powyżej przepisami.

Zanim rozpocznie się gra, a po tym, jak obaj gracze ustawili już swe armie, każda jednostka, do której stosują się specjalne zasady rozmieszczania, może wykonać pojedynczy ruch marszowy, co odzwierciedla ich zwiększoną mobilność. Jeżeli obie strony konfliktu posiadają takie oddziały, należy wykonać rzut kostką, którego rezultat wskaże, kto porusza swój oddział jako pierwszy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Ponieważ bój spotkaniowy rozgrywa się zazwyczaj po tym, jak obie armie od jakiegoś czasu maszerowały, jest oczywiste, że na walkę pozostaje im mniej czasu niż w przypadku normalnej bitwy. Z tego powodu, do ustalenia długości czasu trwania rozgrywki, użyj poniższej tabeli, która zastępuje tę, podaną w podręczniku Warhammera.

K6	Tur do zapadnięcia zmroku
1-2	3 tury
3-4	4 tury
5-6	5 tur

ZASADY SPECJALNE

Poza przedstawionym powyżej Porządkiem Marszu, Rozmieszczeniem Jednostek i Zakończeniem Gry, do scenariusza „Bój Spotkaniowy" nie mają zastosowania żadne inne zasady specjalne.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Do rozstrzygania wyniku boju spotkaniowego używa się normalnych zasad zwycięstwa, umieszczonych na 13 stronie podręcznika Warhammera.

Tłumaczenie: Artur Marciniak



FIGURKI

Artur Marciniak

Poniższy artykuł jest pierwszą częścią dłuższego cyklu, mającego za zadanie zapoznać czytelników z podstawami malowania figurek, przeznaczonych do uatrakcyjnienia gier fabularnych i wykorzystywanych w systemach bitewnych. W kolejnych odcinkach cyklu chciałbym przedstawić poszczególne etapy przygotowania i malowania figurek. Oczywiście, na początek poznamy techniki podstawowe, na coś bardziej wyrafinowanego przyjdzie czas nieco później.

Rodzaje miniaturek

Obecnie na świecie produkuje się wiele rodzajów figurek. Od największych, liczących sobie około 50 centymetrów posążków, przeznaczonych dla „poważnych" kolekcjonerów, do bardzo małych, sześciomilimetrowych żołnierzyków, wykorzystywanych w grach wojennych. Ja zajmę się przede wszystkim figurkami skali tzw. „28 większej", choć większość informacji, jakie znajdziecie w kolejnych częściach cyklu, można będzie z powodzeniem odnieść do miniatur innej wielkości. Wyjaśnijmy może, w jaki sposób ustala się skalę figurki. Część z was zetknęła się na pewno z miniaturowymi „żołnierzykami" firm takich jak ESCI, AIRFIX czy DRAGON. Są one produkowane w dwóch skalach, 1:72 i 1:35, to jest w podziałkach używanych w modelarstwie. Tymczasem figurki, które nas interesują, mają zupełnie inne proporcje. Skala miniaturek wykorzystywanych w RPG jest dość nieprecyzyjna. Mierzy się ją od poziomu podłoża, czyli wierzchu podstawki, do poziomu oczu przedstawianej postaci. Przyjmuje się, że człowiek powinien mieć w trzech podstawowych skalach, odpowiednio, 28, 15 i 6 milimetrów. No dobrze, ale skąd wzięło się wcześniejsze określenie „skala 28 większa"? Odpowiedź jest bardzo prosta. Jeżeli porównamy ze soba dwie miniaturki, jedną wyprodukowaną przez Citadel Miniatures, drugą przez Ral Parthę, z których obie teoretycznie są w tej samej skali, zauważymy, że figurka Citadel jest znacznie masywniejsza i zrobiona w zupełnie innym stylu niż figurka Ral Parthy. I to jest właśnie skala 28 większa.

Dla zorientowania się w wielkościach figurek podam poniżej, w jakich popularnych grach są najczęściej wykorzystywane poszczególne skale.

28 większa – Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000, RPG;
28 standard – RPG;
15 milimetrów – Battlesystem AD&D, niektóre RPG;
6 milimetrów – system Epic.

Ostatnio coraz większym powodzeniem cieszy się skala 15 milimetrów, dotąd nie specjalnie popularna ze względu na stosunkowo małą szczegółowość. W ciągu kilku ostatnich lat technologia produkcji miniatur została jednak na tyle unowocześniona, że możliwe stało się opracowanie takich wzorów figurek 15 milimterowych, że, poza wielkością, nie różnią się one od skali 28 milimetrów.

Tworzywo

Najstarsze modele były odlewane w ołowiu bądź w stopie ołowiu z cyną, jednak ze względów zdrowotnych praktycznie żadna firma nie odlewa już miniatur, które zawierają więcej niż kilkanaście procent ołowiu. W chwili obecnej większość firm wykorzystuje własne stopy, których skład jest tajemnicą producenta. Przez ostatnie dwa lata sądzono, że Kongres Stanów Zjednoczonych wprowadzi zakaz używania ołowiu, który obejmie także producentów figurek, dlatego znaczna część firm przestawiła się na produkcje miniatur przy użyciu rozmaitych stopów bezołowiowych. Na szczęście okazało się, że projekt zakazu używania ołowiu nie wszedł w życie. Pozostały jednak figurki, w których produkcji nie wykorzystuje się tego metalu. Są one znacznie droższe niż ołowiane.

Inny materiał, z którego wykonuje się figurki, to plastik. Tu, niestety, poziom produktów poszczególnych firm jest bardzo zróżnicowany. Zdecydowanie najlepsze figurki plastikowe produkuje Citadel Miniatures.

Trochę o zdrowiu

Pomarudzę trochę o ołowicy. Bawiąc się w malowanie figurek, należy pamiętać o kilku podstawowych zasadach. Po pierwsze – nie połykajcie ani figurek, ani ich części. Po drugie – po pracy zawsze umyjcie ręce wodą z mydłem. Przestrzegając tych prostych reguł dożyjecie późnego wieku. Aha, jeszcze jedno – w trakcie pracy nie oblizujcie palców!

Narzędzia

Wydawałoby się, że nie są potrzebne. Nic bardziej błędnego! Potrzeba ich nawet dość dużo, choć jak na razie wystarczy wam kilka pilników precyzyjnych (koniecznie o różnym kształcie), ostry nóż modelarski, drobny papier ściemy, pędzle i farby dobrej firmy.

Łączny koszt zakupu pilników, noża i papieru nie powinien wynieść więcej niż 15-25 złotych. Dość dobre pilniki modelarskie, sprzedawane w kompletach, można kupić na bazarach, a znakomite noże w sklepach specjalizujących się w artykułach modelarskich.

Zupełnie inaczej sprawa ma się z pędzlami. Kupić dobre pędzle jest stosunkowo trudno, dodatkowo są one dość drogie. Prawidłowy pędzel do malowania figurek powinien charakteryzować się sprężystym, układającym się w ostry szpic NATURALNYM włosiem. Zapomnijcie o tych tanich pędzelkach z włosia sztucznego. Oszczędność pieniędzy jest pozorna, gdyż „sztuczny" pędzel jest do niczego już po kilku godzinach używania. Markowe pędzle wyprodukowane z włosia naturalnego, przy odpowiedniej opiece wytrzymują nawet kilka miesięcy intensywnej, codziennej pracy. Polecam pędzle firm Talens i Rembrandt. Niezłe są też pędzle firm **Armory** i **Citadel** (ale tylko nowe). Te wcześniejsze można kupić w sklepach z zaopatrzeniem dla plastyków. Potrzebne będą również pędzle wielkości 2, 1 , 0, 00, i 000.

Trochę inaczej sprawa przedstawia się z farbami. Obecnie używa się przede wszystkim farb akrylowych, które są bezpieczne dla zdrowia i rozcieńczane wodą. Część osób malujących figurki używa również emalii modelarskich (Humbrol, Revell), ale są one mniej wygodne w użyciu i znacznie dłużej schną. Oczywiście, zawodowi malarze figurek używają wielu różnych rodzajów farb, produkowanych przez wiele firm, ale osobom początkującym wystarczy komplet dobrych farb akrylowych. Produkuje je większość firm wytwarzających figurki, ja jednak poleciłbym Citadel Miniatures. Ich nowe farby akrylowe są rewelacyjne, a dodatkowo można kupić zestaw początkowy, zawierający kolory podstawowe, pędzel (niestety z włosia sztucznego) i dwie plastikowe figurki. Idealna rzecz dla początkujących. Cena takiego zestawu wynosi około 40 zł.

Za miesiąc napiszę o przygotowaniu figurek i podstawach malowania.



Wielki Konkurs!

Zrób sobie prezent na gwiazdkę!

Już od dość dawna, czytelnicy „Magii i Miecza" nie mogli niczego wygrać. Uznaliśmy, że czas nadrobić tę karygodną zaległość i postanowiliśmy ogłosić **Konkurs Wiedzy o Grach Fabularnych**. W skrócie **KWOGF**.

Konkurs zostanie przeprowadzony w dwóch kategoriach: dla indywidualnych uczestników oraz dla grup (klubów). Każdy z Was może wystartować jednocześnie w obu: osobiście oraz jako członek kilkuosobowej grupy lub klubu. Czas na regulamin.

W trzech kolejnych numerach „Magii i Miecza" ukazywać się będą pytania konkursowe, tabele odpowiedzi i kupony. Zadamy trzydzieści pytań, każde warte 1 punkt. Uczestnicy konkursu indywidualnego będą musieli podać odpowiedzi na oryginalnych, wydrukowanych w piśmie tabelach. Uczestnicy konkursu grupowego, oprócz rozwiązań zagadek, przysłać odpowiednią ilość kolorowych kuponów, wydrukowanych na rogu tylnej okładki naszego miesięcznika. Dzięki temu każdy z Was może w konkursie wystartować dwukrotnie – raz jako pojedynczy znawca role playing, a raz jako członek rolplejowej grupy. Odpowiedzi i kupony należy przysłać do redakcji po trzeciej serii pytań, a więc dopiero po ukazaniu się numeru listopadowego. Wyniki konkursu podamy w numerze grudniowym, a w przypadku szczególnie dużej liczby odpowiedzi, w styczniowym.

KONKURS INDYWIDUALNY

Po ukazaniu się trzeciej serii pytań należy wyciąć i wypełnić tabele odpowiedzi, następnie w kopercie przysłać pod adresem redakcji. Pamiętajcie, aby pisać czytelnie i nie zapomnieć podać swojego adresu.

Nagroda zostanie rozlosowana między wszystkie osoby, które właściwie odpowiedzą na największą liczbę pytań. A więc, jeśli otrzymamy kartki z trzydziestką poprawnych odpowiedzi, nagrodę rozlosujemy między nie. Jeśli nie przyjdzie żadna kartka z kompletem celnych trafień, to nagrodę rozlosujemy między osoby, które odpowiedziały na 29 pytań. I tak dalej.

Nagroda w konkursie indywidualnym to:

- komplet podręczników podstawowych do wszystkich gier firmy „Mag", które ukazały się do tej pory lub ukażą się do końca roku 1995. A więc: „Warhammer", „Oko Yrrhedesa", „Kryształy Czasu", „Zew Cthulhu", „Wladca Pierścieni", „Śródziemie", „War Zone";
- gra karciana „DoomTrooper", zestaw podstawowy i 3 bustery;
- prenumerata pisma „Magia i Miecz", „Labirynt", „Taktyka i Strategia" na rok 1996.

KONKURS ZESPOŁOWY

W konkursie tym mogą wziąć udział grupy i kluby składające się co najmniej z pięciu osób. Oprócz tabel odpowiedzi (po jednej z każdego numeru) należy również przysyłać, naklejone na kartki, kolorowe kupony wycięte z narożnika tylnej okładki „Magii i Miecza" oraz tabelę zgłoszenia grupowego. Aby zgłoszenie zostało rozpatrzone w kategorii grupowej, w kopercie musi się znaleźć minimalnie po pięć kuponów z trzech kolejnych numerów „Magii i Miecza" (a więc w sumie piętnaście).

W tej kategorii zostaną przyznane dwie równorzędne nagrody, zestaw wszystkich produktów Wydawnictwa Mag z roku 1995, a więc:

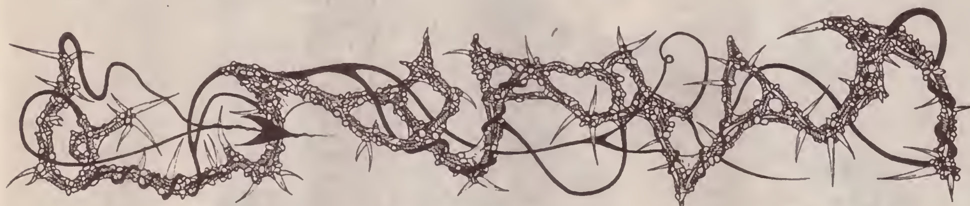
– podstawowe podręczniki i rozszerzenia do gier „Warhammer", „Kryształy czasu", „Oko Yrrhedesa", „Zew Cthulhu", „Władca Pierścieni", „Śródziemie", „War Zone";
– gra karciana „DoomTrooper", zestaw podstawowy i 10 busterów;
– prenumerata pisma „Magia i Miecz", „Labirynt", „Taktyka i Strategia" na rok 1996;
– książki beletrystyczne związane ze światem gry „Warhammer", „Battletech" i inne;
– gry wojenne.

Pierwszy taki zestaw rozlosujemy między zgłoszenia o największej liczbie poprawnych trafień (patrz opis konkursu indywidualnego).

Drugi taki zestaw otrzyma zgłoszenie o największej ilości wklejonych kuponów. W przypadku kilku takich samych zgłoszeń, zwycięzcę wskaże losowanie. **Uwaga:** w zgłoszeniu musi się znaleźć przynajmniej po pięć kuponów z trzech kolejnych numerów „Magii i Miecza", natomiast nie musi ich być dokładnie po tyle samo (na przykład, można przysłać 5 kuponów z numeru 21., 8 z 22. i 13 z 23., czyli w sumie 26). Prosimy, abyście naklejali je na kartkach w równych rzędach, po 20 na arkuszu A4. To zdecydowanie ułatwi nam kontrolę i przyśpieszy ogłoszenie wyników.

Zapraszamy do udziału i życzymy szczęścia!

W imieniu konkursowego jury, Tomasz Kołodziejczak



KONKURS „MAGII i MIECZA"

Karta odpowiedzi, nr 21.

Zgłoszenie indywidualne/grupowe (niepotrzebne skreślić)

Imię, nazwisko: ....

Adres: ....

Telefon: ....

1. Oryginalna wersja Warhammera pochodzi z kraju ....
2. Ile kart zawiera podstawowy zestaw gry DoomTrooper? ....
3. Akcja gry MERP rozgrywa się w krainie ....
4. System RPG, w którym gra się postaciami z kreskówek to ....
5. Potwór zwany gwiezdnym wampirem występuje w grze ....
6. Największy na świecie konwent RPG nazywa się ....
7. Gotrek Gurnisson należy do rasy ....
8. Gra „Zew Cthulhu" oparta jest na twórczości pisarza ....
9. Pierwsza domena Ravenloftu nazywała się ....
10. Profesja żołnierza w grze Cyberpunk 2020 nazywa się ....

Kraina Goblinów

Maciek Kocuj

Ilustracje: Monika Świetlik

Witajcie w Krainie Goblinów

Dziś, specjalnie z okazji dziewiątego, jubileuszowego odcinka:

Krwawy cień bladej macki,

czyli Ktulu wiecznie żywy.

Występują: **Rudolf van Riczen** – doktor medycyny, **Sigmund Frojd** – parapsycholog, **Szerlok Holms** – prywatny detektyw, **Robert E. Hołard** – pisarz i inni.

Miejsce akcji: Dom na przedmieściach Bostonu przy Okultist Street 13.

Czas akcji: Druga dekada XX wieku.

Scena I

(Rudolf van Riczen, Sigmund Frojd, Szerlok Holms i Robert E. Hołard stoją przed posępnym i zaniedbanym budynkiem, na jednej z podmiejskich ulic Bostonu).

Rudolf van Riczen: Zdaje się, że dotarliśmy na miejsce. Czy jesteś pewien Sigmundzie, że chodzi właśnie o ten budynek?

Sigmund Frojd: Tak. Dokładnie ten dom widziałem w moim śnie. Spójrzcie tam. To koło tego drzewa siedziała ta gigantyczna wiewiórka i próbowała zakładać moje ulubione, niebieskie spodenki.

Szerlok Holms: Czy na pewno odczytałeś prawidłowo znaczenie tej wizji?

Sigmund Frojd: Ależ tak. Znaczenie tego snu bez trudu rozpoznałby każdy parapsycholog, a co dopiero ktoś tak doświadczony jak ja.

Robert E. Hołard: Tak, tak. Nawet ja nie mam wątpliwości, że ten dom został nawiedzony przez przerażające stwory z mrocznych otchłani.

Rudolf van Riczen: Nie traćmy więc czasu i ruszajmy, aby się z nimi zmierzyć.

Robert E. Hołard: Chwileczkę, niech no tylko załaduję moją strzelbę na słonie.

Scena II

(Rudolf van Riczen, Sigmund Frojd, Szerlok Holms i Robert E. Hołard znajdują się wewnątrz budynku i schodzą ostrożnie po prowadzących do piwnicy schodach).

Sigmund Frojd: Daję głowę, że słyszałem przed chwilą dochodzące z piwnicy dziwne bulgotanie.

Robert E. Hołard: Wydaje mi się, że było to raczej coś na kształt śpiewu w jakiejś starożytnej mowie.

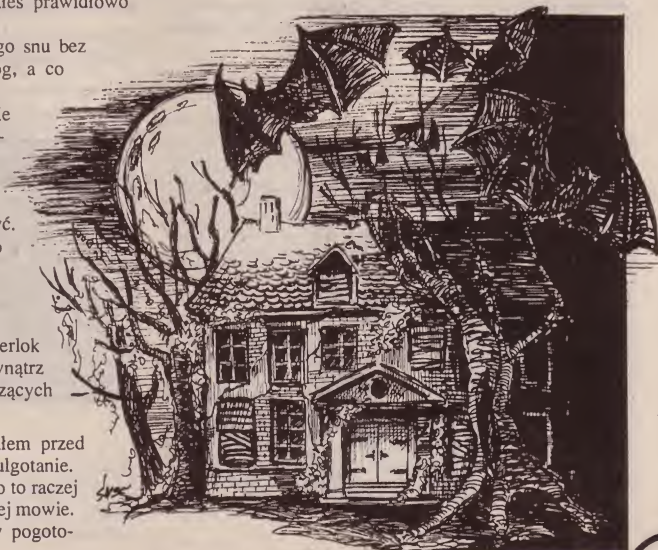
Rudolf van Riczen: Trzymajcie broń w pogotowiu. Czuję, że może być potrzebna.

(Nagle w bocznych drzwiach piwnicznego korytarza pojawia się czarniejszy od otaczającego go mroku stwór. Jest on nieco zgarbiony i kiwa się na lekko ugiętych nogach. Bije od niego dziwny odór. Po chwili z jego gardzieli wprost na idących bryzga gęsta, kleista substancja).

Stwór: Aghry. Błeeeeee...

Rudolf van Riczen (przewracając się na ziemię): Padnij!

Robert E. Hołard: Niech ktoś pomoże mi zdjąć z pleców strzelbę!





Sigmund Frojd (wpadając na Roberta E. Hołarda i przewracając go na ziemię): Uciekajmy!

(Słychać huk wystrzału i wszyscy, którzy jeszcze dotąd stali padają na ziemię).

Szerlok Holms (po chwili zbliżając się na czworaka do leżącego nieruchomo stwora): Zdaje się Robercie, że go rozwaliłeś.

Rudolf van Riczen: Szkoda tylko, że trafiłeś go w głowę, bo nie będę mógł zbadać jego czaszki.

Robert E. Hołard: Tak to już jest jak strzelba przypadkowo wypali sama. Powinieneś się Rudolfie cieszyć, że to nie twoja łepetyna poszła w drobiazgi.

Sigmund Frojd: Słabo mi. Lepiej się stąd wynośmy.

Wyciąg z raportu policyjnego, dotyczącego wydarzeń przy Okultist Street 13.

...w piwnicy domu znaleziono pozbawione głowy zwłoki węglarza, 42-letniego Freda Krugera. Krytycznego dnia rano przywiózł on w to miejsce tonę koksu, a po jej rozładowaniu wprawił się w stan upojenia alkoholowego przy pomocy dwóch butelek bimbru. Świadczą o tym rozbite butelki, liczne ślady wymiocin i unoszący się nad ciałem odór alkoholu.

Scena III

(Rudolf van Riczen, Sigmund Frojd, Szerlok Holms i Robert E. Hołard wchodzą do jednej ze znajdujących się w domu sypialni).

Sigmund Frojd: Mogę przysiąc, że słyszałem dochodzący stąd szelest.

Szerlok Holms: Robercie, miej strzelbę w pogotowiu.

Rudolf van Riczen (rozglądając się w koło): Chyba nikogo tu nie ma.





(Nagle coś zaczyna się poruszać pod leżącym na łóżku kocem. Robert E. Hołard staje pod ścianą wycelowując swą strzelbę w posłanie, a Szerlok Holms szybkim ruchem ściąga koc na podłogę).

Sigmund Frojd: Ależ to najprawdziwsza mumia! W dodatku się rusza.

Robert E. Hołard: Próbuje się podnieść. Rudolfie, ty się znasz na mumiach. Mów szybko, co z nią zrobić?

Rudolf van Riczen: To oczywiste. Trzeba ją spalić!

(Sigmund Frojd błyskawicznie zapala swą zapalniczkę i rzuca ją w największe kłębowisko bandaży).

Szerlok Holms: Weźcie jakieś koce i jak mumia się przestanie ruszać, to zgasimy ogień, żeby nie wywołać pożaru.

Wyciąg z raportu policyjnego, dotyczącego wydarzeń przy Okultist Street 13.

...w sypialni na parterze znaleziono na wpół zwęglone zwłoki Johna Wilfreda. John Wilfred leżał od kilku tygodni w łóżku po ciężkim wypądku, w wyniku którego doznał złamań wszystkich kończyn i licznych urazów głowy. Na podłodze pomieszczenia znajdowały się częściowo spalone koce i resztki zwęglonych bandaży.

Scena IV

(Rudolf van Riczen, Sigmund Frojd, Szerlok Holms i Robert E. Hołard stoją przed drzwiami, spod których sączą się smużki czarnego dymu. Ze środka słychać artykułowane w jakimś obcym języku krzyki).



Robert E. Hoład: Co o tym myślisz Szerloku?

Szerlok Holms: Dedukuję, iż mamy tu do czynienia z kimś, kto siedzi w zadymionym pokoju i wypowiada się dość głośno, w jakimś obcym języku.

Robert E. Hoład: Rozumiem.

Rudolf van Riczen: A moim zdaniem to jacyś szaleni okultyści, którzy usiłują przywołać demona.

Sigmund Frojd: Więc na co czekamy? Robercie, wyważaj drzwi.

(Drzwi zostają błyskawicznie wyważone i oczom badaczy ukazuje się następujący widok: w częściowo zadymionym pokoju stoi dwóch, ubranych w dziwne szaty okultystów; jeden z nich trzyma w ręku jakiś czarny, okrągły przedmiot, a drugi, machając w górze rękami, wykrzykuje obco brzmiące wyrazy).

Rudolf van Riczen: Szybciej przerwijcie mu! To na pewno końcowe słowa Formuły Przywołania.

(Celny strzał ze strzelby na słonie powala jednego z osobników. Drugi człowiek rzuca się do ucieczki w kierunku okna. W tę samą stronę błyskawicznie skacze Szerlok Holms, a za nim Sigmund Frojd i Rudolf van Riczen. Wpadają na uciekającego i przygniatają go swoim ciężarem. W tej samej chwili rozlega się nieprzyjemne chrupnięcie).

Szerlok Holms: Zdaje się, że najprawdopodobniej złamaliśmy draniowi kręgosłup.

Sigmund Frojd: Bardzo dobrze. Przynajmniej nie będzie uciekał.

Rudolf van Riczen (schylając się po leżący na podłodze okrągły, czarny przedmiot): Ciekawe, co to takiego?

Robert E. Hoład: Uważaj. To może być niebezpieczne.

Rudolf van Riczen (wypuszczając z rąk przedmiot): Ała! Oparzył mnie!

Robert E. Hoład: Na pewno w ten sposób próbowała nad tobą zapanować jakaś mroczna potęga.

Sigmund Frojd: Lepiej się stąd wynośmy.

> **Wyciąg z raportu policyjnego, dotyczącego wydarzeń przy Okultist Street 13.**
>
> ...znaleziono również ciała dwóch, wynajmujących tu mieszkanie, Chińczyków. Pierwszy z nich zmarł na skutek rany postrzałowej brzucha, a drugi w wyniku złamania karku. Obydwaj byli ubrani w kimona. Zostali zaskoczeni w trakcie przygotowywania posiłku. Świadczy o tym porzucona na podłodze patelnia z przypaloną jajecznicą.

Scena V

(Rudolf van Riczen, Sigmund Frojd, Szerlok Holms i Robert E. Hoład idą schodami prowadzącymi na piętro w kierunku drzwi, zza których dochodzi dziwny, przytłumiony szum).

Sigmund Frojd: Odwagi, moi drodzy. Z tym czymś też sobie poradzimy.

Robert E. Hoład: Tak. Myślę, że dziś nic nas nie będzie już w stanie zaskoczyć.

Rudolf van Riczen: Przygotujcie się. Wchodzimy.

(Szerlok Holms otwiera na oścież drzwi i wzrok wszystkich pada na potężnego, pokrytego czymś paskudnym stwora. Głowę monstrum porastają dziwaczne, regularne



zgrubienia, a z ciała sterczą w kilku miejscach przerażające, blade macki! Potwór wydaje z siebie skrzekliwy wrzask i rusza w stronę badaczy.

Robert E. Hoład wypala ze strzelby i porzuciwszy broń wyskakuje z krzykiem przez okno. Pozostali, ostrzeliwując się na oślep z rewolwerów rzucają się po schodach do panicznej ucieczki).

> **Wyciąg z raportu policyjnego dotyczącego wydarzeń przy Okultist Street 13.**
>
> ...w łazience na piętrze odnaleziono zwłoki madam Bigfoot. Zmarła na skutek licznych ran postrzałowych. Jej nagie ciało było pokryte mydlinami, na twarzy miała maseczkę kosmetyczną, a we włosach lokówki.
>
> Prawdopodobnych sprawców ujęto bez trudu w najbliższej okolicy domu. Wszyscy znajdują się w głębokiej, psychicznej depresji. Jedyną rzeczą, o jakiej są w stanie mówić jest niejaki Ktulu i jego mroczne, mackowate stwory. Chwilowo zostali umieszczeni w zamkniętym sanatorium.
>
> **Sierżant Yog Sothoth.**

KONIEC

THRUD BARBARZYŃCA



SAMI ZASTANAWIAMY SIĘ, CZEGO DOKONA THRUD W NASTĘPNYM ODCINKU.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Kupon sprzedaży wysyłkowej – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu musisz wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują. Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od płaconej sumy!

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM1, MIM2, MIM5, MIM6, MIM7, MIM8, MIM9, MIM10, MIM11, MIM12, MIM13, MIM14, MIM15, MIM16, MIM17, MIM18, MIM19-20
Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 1, 2, 5-20
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP22 Prenumerata półroczna od numeru 22 do numeru 27
Cena: 21 zł (210 000 zł)
PK22 Prenumerata kwartalna od numeru 22 do numeru 24
Cena: 10 zł 50 gr (105 000 zł)

Dodatek „Labirynt"

LB1 **Labirynt nr 1**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)
LB2 **Labirynt nr 2**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia"

TIS1 **TiS nr 1**
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)
TIS2 **TiS nr 2 (48 stron)**
Termin wydania: wrzesień'95 Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna **WFRP** – podręcznik podstawowy
Cena: 49 zł 50 gr (495 000 zł)
WHBOH **Galeria bohaterów**
Cena: 15 zł (150 000 zł)
WHKWT **Księga wiedzy tajemnej**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
WHLCZ **Licznistrz**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
WHPOT **Potępieniec**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
WHWEW **Wewnętrzny wróg**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000zł)

Zbiory opowiadań i powieści ze świata Warhammera

BEJEW **Jeźdźcy wilków**
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 9 zł (90 000 zł)
BEPRK **Pragnienie krwi**
Termin wydania: wrzesień '95 Cena: 9 zł (90 000 zł)
BEKON **Konrad**
I część trylogii
Termin wydania: październik '95 Cena: 9 zł (90 000 zł)
BEDRA **Drachenfels**
Powieść.
Termin wydania: listopad '95 Cena: 9 zł (90 000 zł)

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna **„Władca Pierścieni"** (Lord of the Rings) (pudełko)
Termin wydania: wrzesień '95 Cena: 35 zł (350 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna **„Śródziemie"** (MERP)
Termin wydania: listopad '95 Cena: 37 zł (370 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna **„Zew Cthulhu"** (Call of Cthulhu)
Termin wydania: październik '95 Cena: 55 zł (550 000 zł)

Kryształy Czasu

KCRPG Gra fabularna **„Kryształy Czasu"**
Termin wydania: listopad/grudzień'95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper"
Cena: 16 zł 90 gr (169 000 zł)
DTDOD „DoomTrooper" zestaw dodatkowy
Cena: 5 zł (50 000 zł)

Gry wojenne

PIOTR **Piotrków 1939**
(pudełko)
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
BATTLE **Battle 1943-45:** Zasady zebrane wraz z mapami.
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 10 zł (100 000 zł)
HAN **Hannibal**
Cena: 13 zł 50 gr (135 000 zł)

UWAGA: Wszystkie ceny są aktualne tylko do 30.09.1995 r.
Nakład gry „Oko Yrrhedesa" uległ wyczerpaniu.

Odcinek dla poczty

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				

Wartość z upustem 10 %
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla posiadacza rachunku

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				

Wartość z upustem 10 %
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla wpłacającego

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				

Wartość z upustem 10 %
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Zew Cthulhu

P. H. Lovecraft to amerykański pisarz, tworzący w latach dwudziestych i trzydziestych naszego stulecia. Jest autorem serii opowiadań i powieści, utrzymanych w konwencji grozy. Mroczny nastrój, atmosfera niesamowitości, panteon tajemniczych bóstw – wykreowane po mistrzowsku przez Lovecrafta, są ich głównym atutem. Jego utwory zyskały ogromną popularność, a stworzona przez pisarza mitologia rozrastała się – uzupełniana przez jego przyjaciół i naśladowców. Stała się też podstawą systemu rpg *Zew Cthulhu*, uznawanego za jedną z najlepszych produkcji tego typu.

Podręcznik ukazał się w USA na początku lat osiemdziesiątych, od razu zyskując wielką popularność. Stał się najbardziej znaną i wciąż najlepszą grą fabularną, osadzoną w konwencji horroru. O jej popularności świadczy pięć, coraz doskonalszych wydań gry oraz około tuzina prestiżowych nagród, jakie ta gra zdobyła. Autorom udało się przenieść do gry wszystko, co zachwycało czytelników prozy Lovecrafta. W ciekawy sposób rozwiązano także wiele elementów związanych z mechaniką gry. *Zew Cthulhu* nie jest systemem dla graczy początkujących, ale dobry mistrz gry i gracze potrafią oddać prawdziwie mroczną i niezwykłą atmosferę okrutnej tajemnicy. Muszą zmierzyć się z pradawnymi, niezwykle potężnymi istotami, które czasem budzą się z wielowiekowego snu. Muszą stawić czoło wyznawcom tajemnych kultów, powstrzymać krwawe obrzędy i nie poddać się szaleństwu.

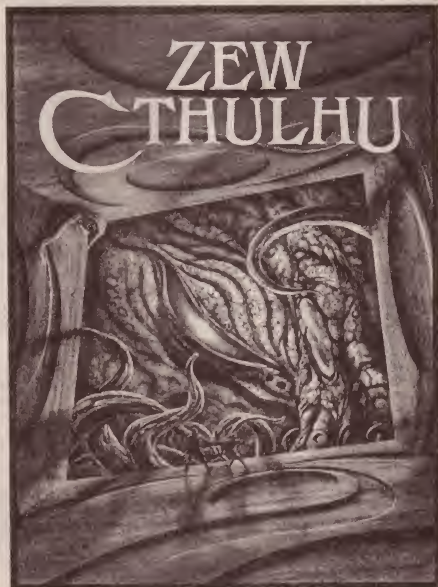
Nakładem wydawnictwa MAG ukażą się w najbliższym czasie następujące pozycje związane z tym systemem:

Zew Cthulhu – podręcznik podstawowy, zawierający opis świata, reguły, zasady kreowania postaci, scenariusze przygód. Ich akcja dzieje się w latach 20.-30. naszego wieku.

Przerażające podróże – zbiór kilkunastu przygód, z których każda związana jest z innym środkiem transportu.

Cthulhu 1990 – dodatkowe zasady i scenariusze, umożliwiające przeniesienie przygód w lata współczesne.

Cthulhu 1890 – zasady i scenariusze pozwalające rozgrywać przygody w realiach wiktoriańskiej Anglii. ■



Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie ....
....	....	....
wpłacający	wpłacający	wpłacający ....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG	**MAG**	**MAG**
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska	**BŚK O/Warszawa, filia Belwederska**	**BŚK O/Warszawa, filia Belwederska**
310040 - 116567 - 136	**310040 - 116567 - 136**	**310040 - 116567 - 136**
stempel	stempel	stempel
pobrano opłatę zł..................	pobrano opłatę zł..................	pobrano opłatę zł..................
.... podpis przyjmującego	.... podpis przyjmującego	.... podpis przyjmującego

DOOM TROOPER

Żołnierz Zagłady

Gra karciana dla kolekcjonerów!

Wszystko rozpoczęło się w mroku kosmicznej otchłani...

Człowiek od dawna starał się wyzwolić z więzów grawitacji, uciec z piekła, jakie stworzył sobie na planecie straconych szans - Ziemi.

Megakorporacje skolonizowały Księżyc i planety Układu Słonecznego, poszukując tajemnic i bogactw kosmicznej otchłani.

Wkrótce doszło do konfliktu. Wybuchły wojny. Nowe zło zalało Wszechświat. Na Ludzkość spadł Legion Ciemności, niosąc zniszczenie i pożogę.

Żołnierz Zagłady jest dynamiczną grą karcianą, której akcja toczy się w odległej i mrocznej przyszłości.

Sam uzbrajasz swoich wojowników i posyłasz ich do walki z siłami wroga. Sam kompletujesz własną talię, dzięki czemu każda rozgrywka staje się niepowtarzalna!

Talia podstawowa zawiera 60 kart i zasady gry. Istnieje 337 wzorów kart, podzielonych na trzy kategorie. Bardzo trudno będzie ci zdobyć wszystkie karty „rzadkie", z kolei bez specjalnego problemu skompletujesz wszystkie „częste". Im rzadziej karta jest spotykana, tym większa jej wartość w grze i w kolekcji.

Więcej informacji o grze *Żołnierz Zagłady* uzyskasz, dzwoniąc do firmy MAG: (0-22) 41-60-42.

Gra ukaże się we wrześniu b.r.













